PROMOÇÃO MONSTRO Concorra a três PS2

1890

DICAS & TRUQUES

ISSN 1516-6260

Maio 2003 • Ano 5 • Nº 52 • Brasil R$ 5,50 • Europa €2,50

EDITORA EUROPA — REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

PlayStation® Dicas & Truques para

www.europanet.com.br

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

Aqui, mais de 300 fusões para as melhores cartas do jogo

Lançamentos

- Gran Turismo 4
- Onimusha 3
- Syphon Filter: Omega Strain
- Pitfall Harry
- Glass Rose
- Chaos Legion e muito mais

Dicas

PS1
- Wild Thornberrys
- Deception 3
- Saiyuki
- Ace Combat 3
- Command And Conquer
- Triple Play 2002

PS2
- Virtual Fighter 4: E
- Winning Eleven 6: I
- Tenchu
- Soul Calibur 2
- Dark Cloud 2

HULK

Confira em primeira mão as imagens, jogabilidade e história desse herói que está chegando para arrebentar no PS2 e no cinema

Detonamos os espiões

Metal Gear Solid 2: Substance PS2

Complete todas as fases e modos extras do melhor MG da história, libere outros heróis e confira o final especial

Splinter Cell PS2

O guia completo para vencer os desafios sem ser encontrado pelos inimigos. Tutorial exclusivo para aproveitar todos os itens e habilidades

Detonado Clássico

Resident Evil 1 PS1

Aproveite o roteiro inédito e definitivo para o primeiro Resident Evil. Tudo com mapas, segredos e os macetes para os dois heróis

Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?

Mobile Monitor para Game Cube

Mobile Monitor para PS One

Dolby TM Digital Speaker System

Battery Pak

Booster Kit

All-In-One Fun pak

Sharklight Starter Kit

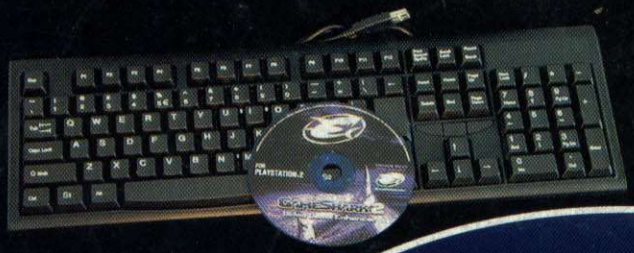
Cabo S-Video Universal

Power Pad Pro (X Box)

Dual Impact 2

Controle remoto para DVD

Power Pad (Game Cube)



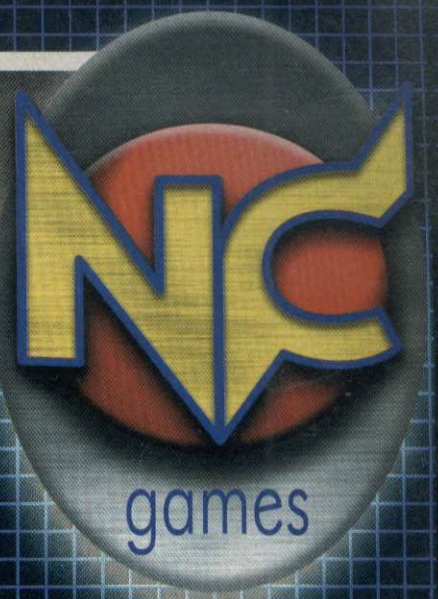
Teclado USB compatível com Game Shark 2

Game Shark 2 para PS 2

Acessórios

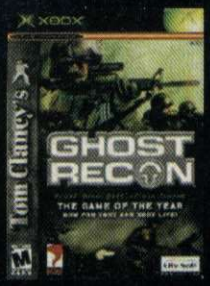
Os últimos lançamentos para todos os consoles

Você encontra todos aqui na

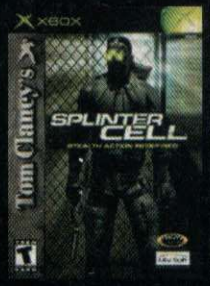


Lord of the Rings
The Two Towers

Harry Potter and the
Chamber of Secrets



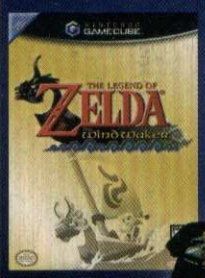
Tom Clancy's
Ghost Recon



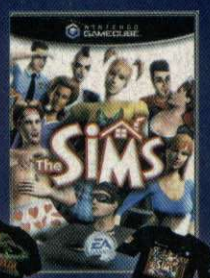
Tom Clancy's
Splinter Cell

Skies of Arcadia
Legends

Phantasy Star Online



Zelda
The Wind Waker



The Sims

Winning Eleven 6

Na compra de Winning Eleven 6 você ganha um boné oficial.

oferta válida por tempo limitado.

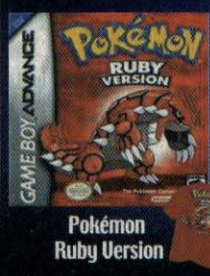
Na compra destes jogos você ganha uma camiseta oficial.

oferta válida por tempo limitado.

Rayman 3

The Legend Of Zelda
A Link to the Past

Digimon - Battle Spirit



Pokémon
Ruby Version

Pokémon
Sapphire Version

Games

Todos os jogos para PS2, Xbox, Game Cube, PS One, Game Boy Color e Game Boy Advanced

Pagamento em até 6x

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.

Ligue agora

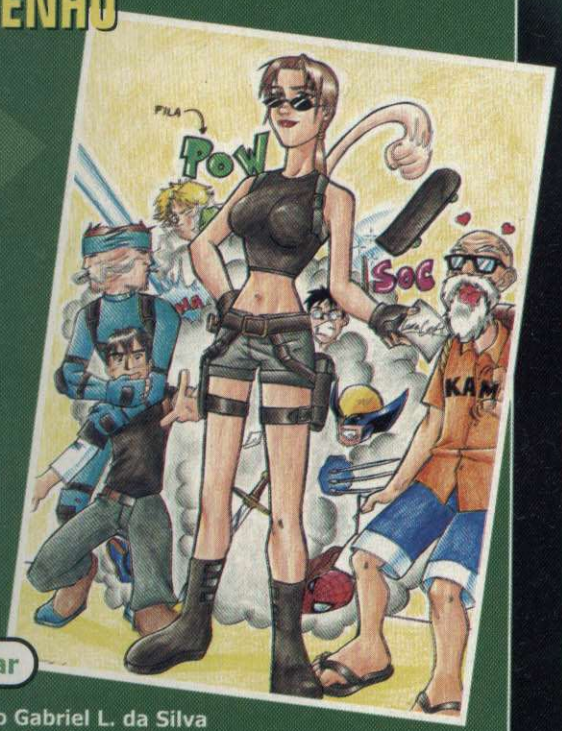
11 6236-1157

RESULTADO DA PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO TURBINADA

A promoção da edição número 50 da Revista Dicas & Truques para PlayStation contou com a participação de 4.291 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado com um PS2 por ter escrito uma frase criativa dizendo o que diria à Lara Croft no aniversário dela (a heroína ficou mais velha no dia 14 de fevereiro). Outro leitor foi premiado na Promoção 2 por ter enviado um desenho mostrando a musa Lara e outros personagens dos games em uma situação divertida. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Welby Dantas, Alexandre "Nani" Dias, Christiane Fenyö, Makotron e Humberto Martinez. Confira abaixo os dois vencedores:

DESENHO



1º lugar

1º - João Gabriel L. da Silva
Patrocínio Paulista/SP
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com um controle original

FRASE

O QUE VOCÊ DIRIA A LARA CROFT NO ANIVERSÁRIO DELA?

1º - Emmanuel Rodrigues Gonçalves
Rio de Janeiro/RJ
Frase: "Só mesmo o PS2 para agüentar suas turbinas; haja polígono!"
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com um controle original

MON

LEIA O REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021**
2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de junho de 2003** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 11 palavras contando o que você faria para ganhar um PS2 se tivesse os superpoderes do Incrível Hulk.
4 - Os cupons da Promoção 2 devem devem conter os dados pessoais e ser enviados junto com um desenho que mostre o Incrível Hulk e outros personagen dos games em uma situação divertida.
5 - Cada cupom deve conter apenas uma frase ou desenho. Você pode enviar mais de um cupom no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
8 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.
9 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
10 - O resultado desta promoção será divulgado somente na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 54, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2003. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de outubro de 2003 para receberem o prêmio. Caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a Revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Os participantes que quiserem podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
12 - O envio do cupom para a Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

PROMOÇÃO STRO

PROMOÇÃO 1: FRASES

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase criativa com até 11 palavras contando o que você faria para ganhar um PS2 se tivesse os superpoderes do Incrível Hulk. As duas frases mais originais e ousadas serão premiadas.

1º lugar Um console PlayStation 2 americano com um controle original

2º lugar Um console PlayStation 2 americano com um controle original

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Faça um desenho divertido mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada. O trabalho mais original será o grande vencedor.

1º lugar Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de junho de 2003, junto com um desenho mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de junho de 2003, junto com um desenho mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____

ÍNDICE

PlayStation Dicas & Truques para
Maio/2003

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editora-assistente: Christiane Fenyö
Editor-executivo: Julio Wecchi
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Alexandre Dias (Nani)
Assistente de Arte: José Junior
Revisão de Texto: Leticia Bueno
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Makotron (ilustração da capa), Márcio Fernando de Lima e Humberto Martinez

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master) e Erick Melo

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade São Paulo
Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado
Gerente de Produto: Maurício Dias (r. 5093)
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092),

À GALERA

Parece até perseguição. Mas o fato é que não tenho conseguido me livrar de jeito nenhum do Yu-Gi-Oh!, o jogo do momento que vem até com exclamação no nome. E não é para menos. Quando estou aqui na redação, o assunto é só esse. Quando chego em casa meu filho Pedro, de seis anos, não fala em outra coisa. É o dragão dos olhos azuis, o mago negro, é um "invoco tal carta", "invoco tal magia" que não acaba mais. Abre deck, invade terreno, animações para cá e para lá.

Já que reclamei um pouco, vou admitir: estou adorando. O problema de ter mais de 50 anos e gostar de videogame é que a gente fica meio estúpido para entender jogo novo. Primeiro dá aquela preguiça de prestar atenção nas regras, depois porque a moçadinha (tanto daqui da redação, como da minha casa) sempre sabe mais.

Como o assunto não sai de pauta, o jeito é aprender. Assim, na marra, tenho de entender tanto o game do PlayStation como o das cartas reais, aliás, muito bonitas.

E como sempre tem de ter um culpado vou escolher, digamos, o Júlio, é aro. Quando começou a onda do Yu-Gi-OH!, sentei-me ao lado dele e pedi ara que me ensinasse as regras. Pois você acredita que começou a falar um onte de coisas meio sem sentido? Como não nasci ontem, saquei que ele stava me enrolando. Mas dei um jeito de me vingar dele.

Agora a redação da Dicas & Truques para PlayStation ganhou um novo olaborador, o Humberto, que sabe tudo de qualquer tipo de game. Apelei ntão ao Humberto, que me explicou tudo direitinho. Também foi ele quem fez detonado da edição passada e descobriu as mais de 300 fusões que você ncontra nesta edição.

Bem, chega de escrever. Tenho de dar uma olhadinha no Yu-Gi-Oh! antes e ir embora. E quando chegar em casa, bem, acho que vou me distrair um ouco invocando umas cartas com meu filho Pedro.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

1º lugar

1º - João Gabriel L. da Silva
Patrocínio Paulista/SP
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com u controle original

FRASE

O QUE VOCÊ DIRIA A LARA CROFT NO ANIVERSÁRIO DELA?

1º - Emmanuel Rodrigues Gonçalves
Rio de Janeiro/RJ
Frase: "Só mesmo o PS2 para agüentar suas turbinas haja polígono!"
Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com u controle original

ÍNDICE

rtas	8
ws Station	10
eview	16
e Hulk	22
nchu Wrath of Heaven	26
ul Calibur 2	28
rtua Fighter 4: Evolution	28
inning Eleven 6: International	30
• Dark Cloud 2	34
• Breath of Fire: Dragon Quarter	34
• The Wild Thornberrys Animal Adventures	64
• Deception 3: Dark Delusion	64
• Metal Gear Solid 2: Substance - Detonado	66
• Splinter Cell - Detonado	72
• Acessórios	79
• Superteste	80
• Hora do Reset	82
CADERNO ESPECIAL	
Dicas	36
GameShark	48
Resident Evil - Detonado	52
Top Dicas	62

so Objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita - Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Aceitamos:

10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

Está procurando uma trapaça "ninja"? Então mande a sua carta

FALA GALERA

Agente secreto

Oi pessoal! Eu e meu primo gostaríamos que vocês publicassem os truques para 007 Tomorrow Never Dies, do PS1. Vocês podem dar uma forcinha?

Adriana Givisiez Freitas e Daniel
Rio de Janeiro/RJ

■ Uma não! Vamos dar duas forcinhas exclusivas para vocês. Pause o jogo e aperte rapidamente Select, Select, ●, ●, ↑, ↑, ↓ para ficar com o máximo de energia. Já para selecionar qualquer fase do game, aperte Select, Select, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L2, L2 na tela principal. Seja rápido!

Milionário virtual

Como faço para conseguir muito dinheiro no jogo Haverst Moon: Back To Nature, do PS1?

Alan Anderson Rodrigues – Curitiba/PR

■ Existe uma trapaça de GameShark que permite esta façanha. Confira o truque a seguir e não fique mais mendigando nas fases:

Máximo de dinheiro
80071a5ce0ff
80071a5e05f5

Twisted Metal

Estou precisando dos truques para o terceiro Twisted Metal, do PS1. Conto com vocês!

Christian R. Puertas – Itanhaém/SP

■ Use as senhas secretas mais quentes apresentadas a seguir e divirta-se sem limites:

Twisted Metal 3

Munição ilimitada
▲, ●, ↑, →, ↓.

Mísseis mais fortes
▲, ←, ↓, →, ↑.

Zumbis fáceis

Preciso muito de códigos de GameShark para Resident Evil Survivor, do PS1.

Aramys Pereira da Silva
Americana/SP

■ Acompanhe abaixo os melhores códigos para você se dar bem no game:

Continues ilimitados
D00B608C0001
800B608C0004

Energia infinita
800a858400c8

Lucky Luke

Eu imploro que vocês publiquem os truques do jogo Lucky Luke, do PS1. Eu não consigo progredir no game...

Ana Cláudia F. Vicente
São Paulo/SP

Renan Garcia de Queiroz
Iracemápolis/SP

Denis Alves Balabenute
São Caetano do Sul/SP

■ Use as senhas abaixo e vá rapidinho para as duas últimas fases do jogo.

Fase Bush Wackers
Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan

Fase Dalton City
Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan

Fantasia Final

E aí pessoal! Será que dá para vocês publicarem os códigos de GameShark para Final Fantasy 9, do PS1?
Luís Antônio R. Correia
Iracemápolis/SP

■ É claro que dá. Confira a seguir as trapaças mais quentes para seu GameShark:

Todos os itens
5000ff020001
8008b7c46301

Gil no máximo
8008b7b0e0ff
8008b7b205f5

Mais fantasia

Olá! Gostaria que vocês publicassem os códigos de GameShark para liberar os Summons secretos de Final Fantasy 10, do PS2.
Marcelo O. Araújo
Esteio/RS

■ Agora ficou moleza. Escolha o seu Summon e detone facilmente os inimigos:

Código obrigatório
0E3C7DF21645EBB3
0C08E7C3F8A9A297

Summon Ifrit
1C28ECDBF8FCFE01

Summon Ixion
1C28EC6FF8FCFE01

Summon Shiva
1C28ED03F8FCFE01

Summon Bahamut
1C28ED97F8FCFE01

Summon Anima
1C28EE2BF8FCFE01

Summon Yojimbo
1C28EEBFF8FCFEF1

Summon Cindy Magus
1C28EF53F8FCFE01

Summon Sandy Magus
1C28F0E7F8FCFE01

Summon Mindy Magus
1C28F07BF8FCFE01

Lara Croft

Galera, estou precisando das trapaças para Tomb Raider 2, do PS1. Eu não tenho GameShark... vocês têm truques?
Kauê Ayo Jardim de Mattos
São Paulo/SP

■ Para pular para a próxima fase, segure R1, dê um passo à esquerda, um passo à direita, um passo à esquerda, um passo para trás e um passo para frente. Solte R1 e dê três giros de 360º. Feito isso, salte para frente e dê um giro pressionando ↑ + ■, ●. Se você fizer tudo corretamente, Lara ficará congelada no alto e a próxima fase será carregada. Já para ter todas as armas da fase, segure R1, dê um passo à esquerda, um passo à direita, um passo à esquerda, um passo para trás e um passo para frente. Agora solte R1 e dê três giros de 360º. Depois é só usar os comandos ↓ + ■, ●. Um som especial confirmará a trapaça. Estes truques funcionam apenas na versão americana do jogo.

Tomb Raider 2

Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para:
Revista Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP 05510-021
e-mail: playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. Visite nosso site na Internet:
www.europanet.com.br/playstation

Danilo H. do Nascimento
São João Del Rei/MG

Alexsandro Alves F. Marinho
Cataguases/MG

Wilson Carlos Andrade
Camaragibe/PE

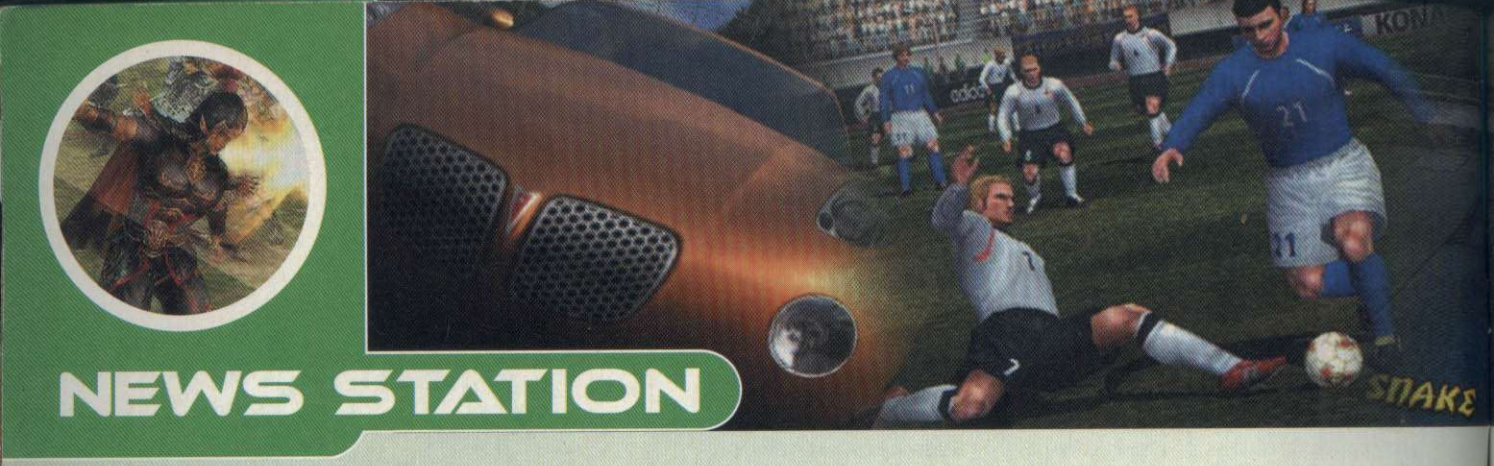
Israel Alanazio Veras Júnior
São Paulo/SP

Renato de Morais
Rio Claro/SP

Bruno Maranhão dos Anjos
São Paulo/SP

Aparecido Alves Júnior
Indaiatuba/SP

Marcio Fabiano Dias
Paranaguá/PR



GRAN TURISMO 4

A Polyphony Digital, responsável pela produção dos jogos da série Gran Turismo, já está trabalhando no quarto título do melhor simulador automobilístico do planeta. O novo game terá uma série de novidades que vão deixar os fãs de queixo caído. As principais são os novos modos de jogo (inclusive um online), um número maior de carros e jogabilidade próxima do real.

A equipe produtora promete melhorar inclusive o que já parecia perfeito: a simulação de Gran Turismo 3. O plano é tão ambicioso que a Polyphony fechou uma parceria com o Grupo Volkswagen do Japão, que vai ajudar a otimizar o simulador.

Com base na engine de GT3, os engenheiros criaram um simulador especial inspirado na Copa Lupo, um torneio que usa o carro Lupo GTI, da Volkswagen. Este simulador, que não está à venda em lojas e é de uso exclusivo do pessoal da Volksvagen da Terra do Sol Nascente, apresenta a pista japonesa Sukuba e está inclusive sendo usado para treinar os pilotos do campeonato Lupo.

△ Kazunori Yamauchi, o presidente da Polyphony Digital, anunciou o novo GT

Segundo Kazunori Yamauchi, o presidente da produtora, este simulador exclusivo servirá de base para o desenvolvimento do novo GT, previsto para o final desse ano.

Agora resta esperar pela E3 2003, a maior feira de games do mundo que acontece este mês em Los Angeles, para conferir as primeiras imagens de GT4.

O simulador da Copa Lupo está sendo usado para treinar os pilotos profissionais

NOVO KINGDOM HEARTS

Kingdom Hearts, o jogo do PS2 que ganhou o Oscar dos Games de 2002 com o melhor visual, terá uma continuação. A produtora Square Enix, resultante da união das gigantes Square e Enix, já está trabalhando no segundo episódio. O título terá, novamente, personagens ilustres retirados dos desenhos da Disney e da consagrada série Final Fantasy.

Segundo o presidente da empresa, Yôchi Wada, o game tem o objetivo de se tornar um dos carros-chefes da empresa. A data de lançamento do jogo ainda não foi revelada.

△ Kingdom Hearts terá nova versão com os personagens da Disney e Final Fantasy

RE COM RANKING

O jogo Resident Evil Online, que será lançado para PS2 no segundo semestre desse ano, vai contar com um sistema de ranking de jogadores. Os gamemaníacos poderão comparar seus desempenhos através de um sistema online.

A tecnologia será semelhante à que foi usada em Metal Gear Solid 2: Substance, também do PS2 (consulte a página 66). O novo jogo promete arrasar.

PS2 CHINÊS

A produção do PS2, que atualmente acontece no Japão e em Taiwan, será totalmente transferida para a China. De acordo com a Sony, a medida tem o objetivo de reduzir os custos de produção do console. Para que essa transferência fosse possível, a empresa fechou uma parceria com as empresas Asustek Computer e Hon Hai Precision.

Por enquanto a Sony não informou se a mudança resultará em uma redução no preço do console, mas tudo indica que isso vai acontecer em breve.

FOTOS NO PS2

Quem gosta de games e de fotografia já pode unir as duas diversões em um único equipamento. A Sony está trabalhando em títulos para PS2 que permitem tirar fotos de todos os ângulos de belas modelos. Batizados de Motion Gravure, os games vão utilizar uma tecnologia especial da Sony e os jogadores poderão salvar, manipular e imprimir as fotografias.

Você poderá manipular e imprimir fotos de belas modelos orientais

FALHA NOSSA!

Das 722 senhas de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, do PS1, que foram publicadas na edição 51, 24 não funcionam. Isso acontece porque a produtora do game usou uma espécie de proteção para impedir que o jogador tenha um acesso fácil a estas cartas. Embora os códigos publicados na revista sejam exibidos quando você conquista estas cartas, eles não permitem carregá-las.

Para obter estas cartas é preciso usar a Tabela de Rituais, que foi publicada na mesma edição. Você deve usar uma das outras 698 senhas para conseguir as cartas necessárias para fazer suas fusões. A exceção é a carta 713, que não pode ser obtida através de rituais. Para consegui-la, enfrente várias vezes Jono 2nd, Mountain Mage, Meadow Mage e Heishen. Confira a seguir as cartas que não são liberadas através das senhas publicadas na revista: 356, 360, 364, 365, 374, 380, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 708, 709, 710, 713, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722.

TOP 10

OS GAMES MAIS POPULARES DO MUNDO

PLAYSTATION 1

1	1	Final Fantasy 7	Square
2	2	Final Fantasy 9	Square
3	3	Final Fantasy 8	Square
4	4	Final Fantasy Tactics	Square
5	5	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami
-	6	Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22	Bandai
6	7	Chrono Cross	Square
7	8	Xenogears	Square
-	9	Breath of Fire 4	Capcom
8	10	Legend of Dragoon	Sony

PLAYSTATION 2

-	1	Dynasty Warriors 4	Koei
2	2	GTA: Vice City	Rockstar Games
1	3	Xenosaga Episode 1	Namco
5	4	Final Fantasy 10	Square
-	5	Final Fantasy 10 2	Square
3	6	Dark Cloud 2	Sony
6	7	Kingdom Hearts	Square
-	8	Def Jam Vendetta	Electronic Arts
10	9	WWE SmackDown!	THQ
9	10	GTA 3	Rockstar Games

Posição Anterior — Fonte GameFaqs.com

O QUE VEM POR AÍ
LANÇAMENTOS PARA PS1 E PS2 NOS ESTADOS UNIDOS

TÍTULO	CONSOLE	TIPO
MAIO		
Evil Dead: Fistful of Boomstick	PS2	Ação
Mission: Impossible: Operation Surma	PS2	Ação
Finding Nemo	PS2	Ação
The Hulk	PS2	Ação
Choplifter: Search and Rescue	PS2	Ação
Enter The Matrix	PS2	Ação
RTX Red Rock	PS2	Aventura
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Aventura
Smash Cars	PS2	Corrida
Speed Kings	PS2	Corrida
IndyCar Series	PS2	Corrida
.hack: Mutation (Part 2)	PS2	RPG
Magic Pengel: The Quest for Color	PS2	RPG
Pro Bass Challenge	PS2	Simulação
Return to Castle Wolfenstein	PS2	Tiro

TÍTULO	CONSOLE	TIPO
JUNHO		
Warship Gunner	PS2	Ação
Dungeons & Dragons: Heroes	PS2	Ação
Charlie's Angels	PS2	Ação
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	PS2	Aventura
The X-Files: Dellirium	PS2	Aventura
F1 Career Challenge	PS2	Corrida
Big Mutha Truckers	PS2	Corrida
Grooverider: Slot Car Thunder	PS2	Corrida
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray	PS2	Esporte
Summer Heat Beach Volleyball	PS2	Esporte
Freestyle MetalX	PS2	Esporte
Kengo 2: Legacy of the Blade	PS2	Luta
G1 Jockey 3	PS2	RPG
Arc the Lad: Twilight of Spirits	PS2	RPG
Reel Fishing 3	PS2	Simulação
Resident Evil: Dead Aim	PS2	Tiro

Fonte: IGN.com

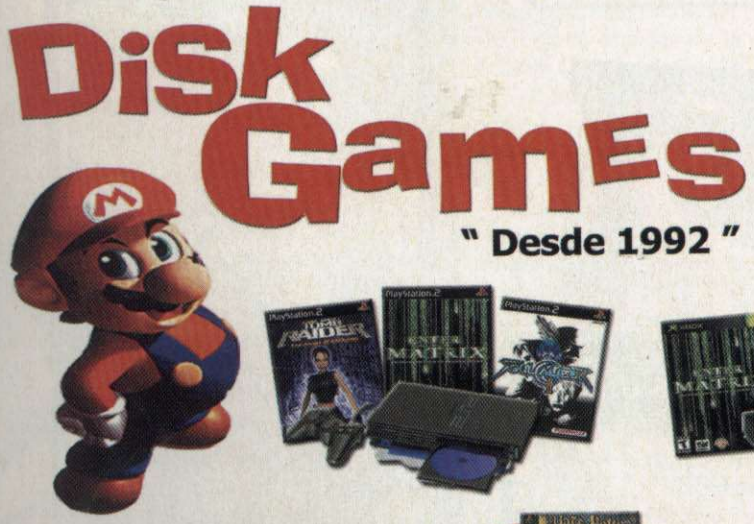
ENCONTRE O MELHOR PREÇO DO PS2

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas no início de abril e são referentes ao pagamento à vista do PS2 americano com um controle. Os valores podem variar conforme a cotação do dólar e algumas lojas facilitam o pagamento. Se você é lojista e a sua loja não está nesta lista, entre em contato conosco pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	Preço
Fantasia Games:	(0xx11) 6243-6021	R$ 996,00
Disk Games:	(0xx19) 3242-0541	R$ 1.020,00
Castor Games:	(0xx11) 6191- 7205	R$ 1.039,00
Fong Games:	(0xx11) 3265-7075	R$ 1.050,00
Wonder:	(0xx11) 3106-2612	R$ 1.050,00
Podium Games:	(0xx11) 3277-0751	R$ 1.059,00
Play Time:	(0xx11) 3362-1327	R$ 1.120,00*
NC Games:	(0xx11) 6236-1157	R$ 1.150,00
W2N Games:	(0xx11) 294-0222	R$ 1.150,00
Game One:	(0xx19) 3213-8236	R$ 1.080,00
Eletromíl:	(0xx11) 3337-5557	R$ 1.090,00*
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	R$ 1.100,00
Point Games SP	(0xx11) 3721-4045	R$ 1.141,00
Play Games:	(0xx11) 3337-6570	R$ 1.180,00*
Digital Games:	(0xx11) 3338-2688	R$ 1.180,00*
Star Presentes:	(0xx11) 3255-3457	R$ 1.200,00
Net Games:	(0xx11) 3331-4144	R$ 1.200,00*
Kombat:	(0xx11) 3331-1934	R$ 1.200,00*
SS Games	(0xx11) 3328-6801	R$ 1.200,00*
Montana Games	(0xx11) 5071-3201	R$ 1.200,00*
Nick Game:	(0xx11) 3313-3080	R$ 1.250,00*
Virtual Gamers:	(0xx11) 5851-5236	R$ 1.250,00*
Eros Games:	(0xx15) 521-4083	R$ 1.250,00
Metrópole Games:	(0xx11) 3328-6823	R$ 1.250,00*
Pássaro's Games:	(0xx11) 229-8334	R$ 1.250,00*
Viena:	(0xx11) 4674-5850	R$ 1.300,00*
Rock Laser:	(0xx11) 6631-9979	R$ 1.300,00
Play Games	(0xx11) 6941-4278	R$ 1.300,00*
Point Games:	(0xx19) 3232-5488	R$ 1.350,00*
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	R$ 1.350,00*
Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	R$ 1.350,00*
Super Play.Games:	(0xx41) 322-2240	R$ 1.350,00*
Tilt's Games:	(011) 6193-7163	R$ 1.400,00*
Arena:	(0xx27) 3226-0315	R$ 1.400,00*
Porão Games:	(0xx15) 3285-1919	R$ 1.490,00*
Wave Games:	(0xx11) 5541- 8066	R$ 1.525,00*

* Console modificado

Fonte: as próprias lojas



• Video Games
• Jogos
• Acessórios

** Garantimos o Melhor Preço **

Horário de Funcionamento
Seg. á Sex. 09:00 ás 19:00 Hrs.
Sábado 09:00 ás 18:00 Hrs.

Entregamos para todo o Brasil

Parcelamos em até 06 X

Assistência Técnica Especializada

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070 - 011 - Campinas / SP

(19) 3242 0541

FF X-2 NÃO VENDE BEM

De acordo com os números divulgados pela Media Create, a continuação do game Final Fantasy X vendeu apenas 1,2 milhão de cópias em sua estréia. O equivalente a metade do total vendido na versão anterior no período. A Square informou que disponibilizou 1,8 milhão de exemplares em todas as lojas nipônicas para o lançamento do game.

FOFOCA STATION

É MENTIRA!
Está rolando por aí um boato de que o PS3, previsto para 2005, será lançado em junho deste ano. É tudo mentira! O porta-voz da Sony, Koichiro Katsurayama, já desmentiu a informação.

CONSOLES COLORIDOS
Enquanto o PS3 não sai, a Sony está trabalhando para aumentar as vendas do atual console. A mais nova tática da empresa é o lançamento de alguns modelos especiais e coloridos de PS2. Os consoles, que usarão as cores preta e azul, serão lançados em breve no Japão. Vale lembrar que a Sony já produziu PS2 coloridos para comemorar a marca de 50 milhões de consoles vendidos.

VIRTUA FIGTHER 5
Quem gosta de pancadaria vai adorar esta notícia. A Sega já está trabalhando na continuação de Virtua Fighter 4: Evolution (confira a página 28) para PS2. A revelação foi feita por Daichi Katarigi, da divisão AM-2 da empresa.

APE ESCAPE 2
Viva! A Ubi Soft vai lançar a continuação de Ape Escape, do PS1, nos Estados Unidos. A notícia é uma grata surpresa, pois estava quase certo que o game não seria vendido na Terra do Tio Sam devido à falta de um distribuidor.

STAR OCEAN 3 CORRIGIDO
A produtora Enix, que havia recolhido todos os exemplares de Star Ocean 3 devido a uma falha no game, liberou no Japão a versão corrigida do RPG. As novas cópias, apresentam uma etiqueta azul.

PESQUISA
Uma pesquisa revelou que 92% dos jovens americanos têm e jogam videogame. Segundo empresa Zanthus, responsável pela pesquisa, apenas 5% dos gamemaníacos assinam serviços online pagos e os meninos são mais "partidários" dos videogames que as meninas

BATMAN VOLTARÁ
Está confirmado. Batman: Dark Tomorrow, que estava sendo desenvolvido com exclusividade para o GameCube, da Nintendo, vai ganhar uma versão para PS2. O jogo ainda não tem data de lançamento confirmada, mas deve estrear até o final do ano.

LEGENDA Confirmado Quase Certo Incerto

GALERIA DA FAMA

A Promoção de Aniversário, da edição 49 da Revista Dicas & Truques para PlayStation contou com a participação de 7.245 pessoas. Na categoria Fotografia, centenas de leitores enviaram fotos mostrando a festa que fizeram para comemorar o quarto aniversário da revista. Por isso, a redação decidiu publicar as mais divertidas e ousadas. Confira a seguir. Quem sabe a sua é uma delas!

Davi Padovan Lopes
São Paulo/SP

Tales Dias de Oliveira Cantri - São Paulo/SP

Ivan Carlos Christiano
São Paulo/SP

Uria Alves de Andrade
Campo Grande/MS

Emerson de O. Santos
São Paulo/SP

Roberto Carlos L. N.
São Paulo/SP

Diego Trulegui Neves
Curitiba/PR

Cléo Silvino
Osório/RS

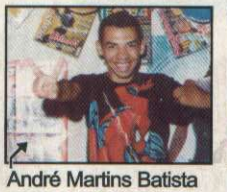
William Roberto Barros - Sorocaba/SP

Janildo César Milla
Campinas/SP

Leonel Maurício Tavares - Olinda/PE

Lucas Reis Santos
Curitiba/PR

Fernando Henrique O. Santos - São Paulo/SP


André Martins Batista
Cariacica/ES

Lindomar P. de Souza
São Serbastião/DF

Paulo Rogério dos Santos - São Paulo/SP

William Gualberto da Silva - Birigui/SP

Nilson Joaquim Alves
Volta Redonda/RJ

Jackson J. N. Campos
Vila Velha/ES

Viviane Machado Ferreira - Brasília/DF

Caio Carmazano Silva
Guarulhos/SP

Reginaldo Gomes
São Paulo/SP

Fabio H. Romano
Araraquara/SP

Fernando Horst Muller
Pomerode/SC

Henrique de Almeida Custódio - Jales/SP

Alexandre Pereira Almeida - Aracaju/SE

Yuri Guzon Mainta
Brasília/DF

William Marques de Oliveira - Bauru/SP

Breno Alac Sara Mello
Campos do Jordão/SP

Carmen L. de Pontes
Rio de Janeiro/RJ

Demétrius Camursi Vianna - Louveira/SP

Eduardo Tavares da Silva - Cotia/SP

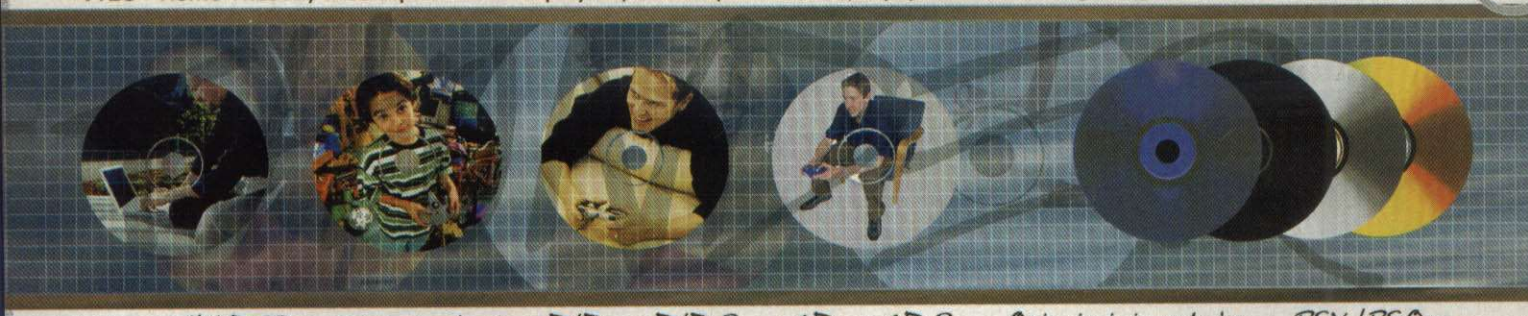
João Gabriel Martins Cozzolino - Natal/RN

Renê de O. Caetano
São Paulo/SP

José Ricardo Ramos
Campinas/SP

Hean Carlos Martins Ross - Pinhais/PR

VTEC - Home-Theater, desbloqueio de DVD players, Desbloqueio de PS2, Equipamentos de segurança sem fio. Soluções Digitais.



Com o THUNDER você vai reproduzir - DVD - DVD-R - CD - CD-R - Originais importados - PSX/PSOne

Na compra do Thunder exija o
VTEC DVD RegionKey
para reprodução de filmes

THUNDER chip

Chega de trocar discos para rodar jogos. Chega de comprar e instalar produtos chineses de péssima qualidade que danificam seu Playstation2. Chega de ter que trocar o chip pois ele não reproduz o disco que você acaba de comprar.

Agora você tem o THUNDER CHIP a mais nova ferramenta para desbloqueio de PS2, um chip totalmente desenvolvido e fabricado no Brasil, feito para reproduzir qualquer disco em qualquer tipo de mídia sem a necessidade daqueles cansativos discos de boot. Acima de tudo você estará adquirindo confiabilidade, segurança, tecnologia e o que nenhum outro modchip oferece, garantia e suporte VTEC. Peça agora mesmo o seu!

Distribuidor Thunder Chip em São Paulo:

Tilty's Games Tel:(11)294-9611
R. Coelho Lisboa, 333 Tatuapé. São Paulo - SP

VTEC Soluções Digitais LTDA www.vtec.com.br

Av. Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel:(31)3241-3060 - FAX:(31)3241-4180
VTEC Soluções Digitais LTDA - www.vtec.com.br - e-mail:vtec@vtec.com.br

O Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC Soluções Digitais LTDA e seu uso divulgação, venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC© é marca registrada.
Copyright 2003 VTEC soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.

THUNDER chip
simplesmente o melho

PREVIEW

O agente Logan voltará com vários outros heróis e terá jogabilidade multiplayer

SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

Gabe Logan e sua turma estarão de volta no Syphon Filter mais quente de todos os tempos

△ Este novo game será o melhor título da série Syphon Filter

Depois do sucesso absoluto da série Syphon Filter, do PS1, prepare-se para encarar o melhor título da saga. Syphon Filter: Omega Strain está sendo desenvolvido pela Sony Bend, uma divisão da Sony, e será exclusivo para PS2. O jogo terá vários personagens jogáveis, novos modos, cenários gigantescos e gráficos típicos do PlayStation de última geração (confira as imagens ao lado).

Desta vez, será possível encarar 13 missões suicidas sozinho ou com a ajuda de até três amigos ao mesmo tempo. Você poderá controlar Gabe Logan, Lian, Teresa ou Lawrence e terá que cumprir vários objetivos, entre os quais salvar reféns, invadir grandes complexos e plantar bombas. Tudo isso em um tempo pré-determinado pelo computador. O jogo será lançado até o final do ano.

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sony Computer Entertainment **Produtor**: Sony Bend
Na Internet: www.playstation.com **Tipo**: Ação **Jogadores**: 4 **Lançamento**: 2° Semestre – EUA

PS2

ONIMUSHA 3

O terceiro Onimusha terá melhor jogabilidade e um astro dos cinemas

△ O samurai Jubei vai viajar no tempo e chegar à França dos dias de hoje

O samurai Jubei Samanosuke vai voltar com força total ao PS2. A Capcom está preparando o novo episódio da série Onimusha que terá, além de novos inimigos do outro mundo, mais enigmas sobrenaturais e personagens inusitados. Em Onimusha 3, você poderá controlar Jubei, que conta com novos golpes e movimentos especiais.

Por algum motivo desconhecido, o personagem sairá do Japão medieval e será transportado para a França de hoje. O detalhe é que o ator francês Jean Reno, que participou dos filmes O Profissional e Godzilla, entre outros, assumirá o papel do herói Jacque, que também poderá ser controlado. O título terá mudanças na jogabilidade e estréia no primeiro semestre de 2004.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Capcom Entertainment **Produtor**: Capcom Japan
Na Internet: www.capcom.com **Tipo**: Ação **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 1º Semestre 2004 – Japão

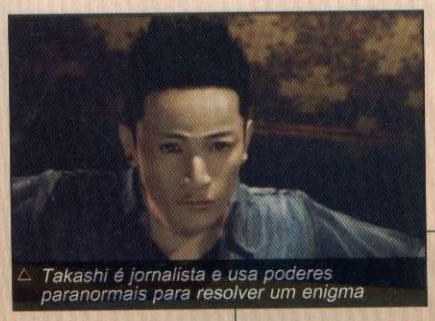
PS2

GLASS ROSE

Prepara-se para ficar preso no suspense deste novo game da Capcom

Dos mesmos criadores de Resident Evil 0, que foi lançado para o console Gamecube, Glass Rose vai literalmente apavorar o seu PS2. Você vai controlar Takashi, um jornalista japonês que tem poderes paranormais e precisa investigar uma antiga mansão para descobrir informações sobre um estranho assassinato que ocorreu décadas atrás.

O game vai abusar de novos efeitos gráficos e terá uma jogabilidade diferente da dos outros jogos da série Resident Evil. O título estréia ainda neste segundo semestre no Japão. É esperar para conferir esta aventura.



△ Takashi é jornalista e usa poderes paranormais para resolver um enigma

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Capcom **Produtor**: Capcom **Na Internet**: www.capcom.com
Tipo: Ação/Terror **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 2º Semestre - Japão

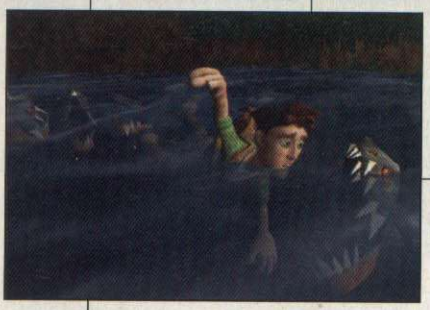
PS2

PITFALL HARRY

Em breve, você vai se divertir em um Pitfall da nova geração, com jogabilidade 3D e muitos inimigos

Um dos maiores clássicos do planeta virtual vai invadir o superconsole da Sony. Pitfall Harry será inspirado no antigo Pitfall, que foi lançado no final da década de 70 para o nostálgico Atari 2600, e, ao contrário do primeiro título, terá gráficos 3D, cenários belíssimos e jogabilidade complexa.

Você vai controlar o herói Harry, que deverá enfrentar desafios em diversos ambientes, entre os quais florestas, rios, cavernas e montanhas lotadas de inimigos. Tudo isso com perspectiva em terceira pessoa. O game tem estréia prevista para agosto e, além do PS2, será lançado para outros consoles de última geração.



△ Assim como no clássico jogo do Atari, você terá que encarar vários perigos da natureza

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Activision **Produtor**: Terminal Reality
Na Internet: www.activision.com **Tipo**: Aventura **Jogadores**: 2 **Lançamento**: Agosto – EUA
PS2

CHAOS LEGION

Detone os integrantes de uma seita religiosa comandada por seu amigo de infância

A Capcom ataca novamente com um jogo de ação de tirar o fôlego. Usando os mesmos ingredientes que fizeram sucesso em Devil May Cry, do PS2, a produtora está trabalhando no desenvolvimento de Chaos Legion.

Neste jogo para PS2, você vai assumir o papel de Sieg Wahrheit e terá que enfrentar um poderoso inimigo chamado Victor Delacroix. O vilão foi amigo de infância do herói e é o líder de uma seita religiosa. O jogo terá gráficos alucinantes, excelente movimentação e está previsto para o primeiro semestre.

△ Este é Sieg, que tem a difícil missão de encarar estranhas criaturas e o chefe de uma seita religiosa

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Capcom **Produtor**: Capcom **Na Internet**: www.capcom.co.jp/chaoslegion
Tipo: Ação **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 1º Semestre - Japão
PS2

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Acabe com exércitos inteiros e grandes veículos neste clone de Diablo

Se você gostou do jogo Diablo, do PC, não poderá deixar de conferir o próximo lançamento da Vivendi Universal. Hunter: The Reckoning Wayward chegará para PS2 com jogabilidade similar à do game para PC e contará com uma série de recursos. Você terá que explorar cenários e atirar em tudo que se mexer usando muita estratégia de combate e velocidade nos controles.

O título terá cinco personagens jogáveis e você poderá acessar um quartel general para trocar armas e itens. O jogo chega às lojas em agosto.

△ É tiro e explosão pra todo lado! Este clone de Diablo terá muita ação e adrenalina

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Vivendi Universal/Interplay **Produtor**: High Voltage Software
Na Internet: www.high-voltage.com **Tipo**: Ação **Jogadores**: 2 **Lançamento**: Agosto - EUA

ROCK LASER Games

Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br

Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos

PlayStation.2
GAMECUBE
XBOX
GAME BOY ADVANCE

- Compra
- Venda
- Troca
- Financia

Sedex para Todo o Brasil

Atacado e Varejo

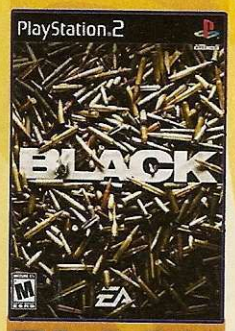
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque

Av. Guilherme Cotching, 1808

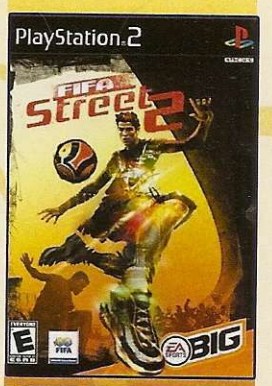
Tel: (11) 6631-9979
Tel: (11) 6954-4332

OS MELHORES JOGOS,
OS MELHORES PREÇOS

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

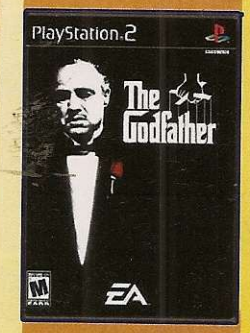


BLACK
PS2 / PSP



FIFA STREET 2
PS2 / PSP / CUBE / NINTENDO DS

WINNING ELEVEN 9
PS2 / PSP



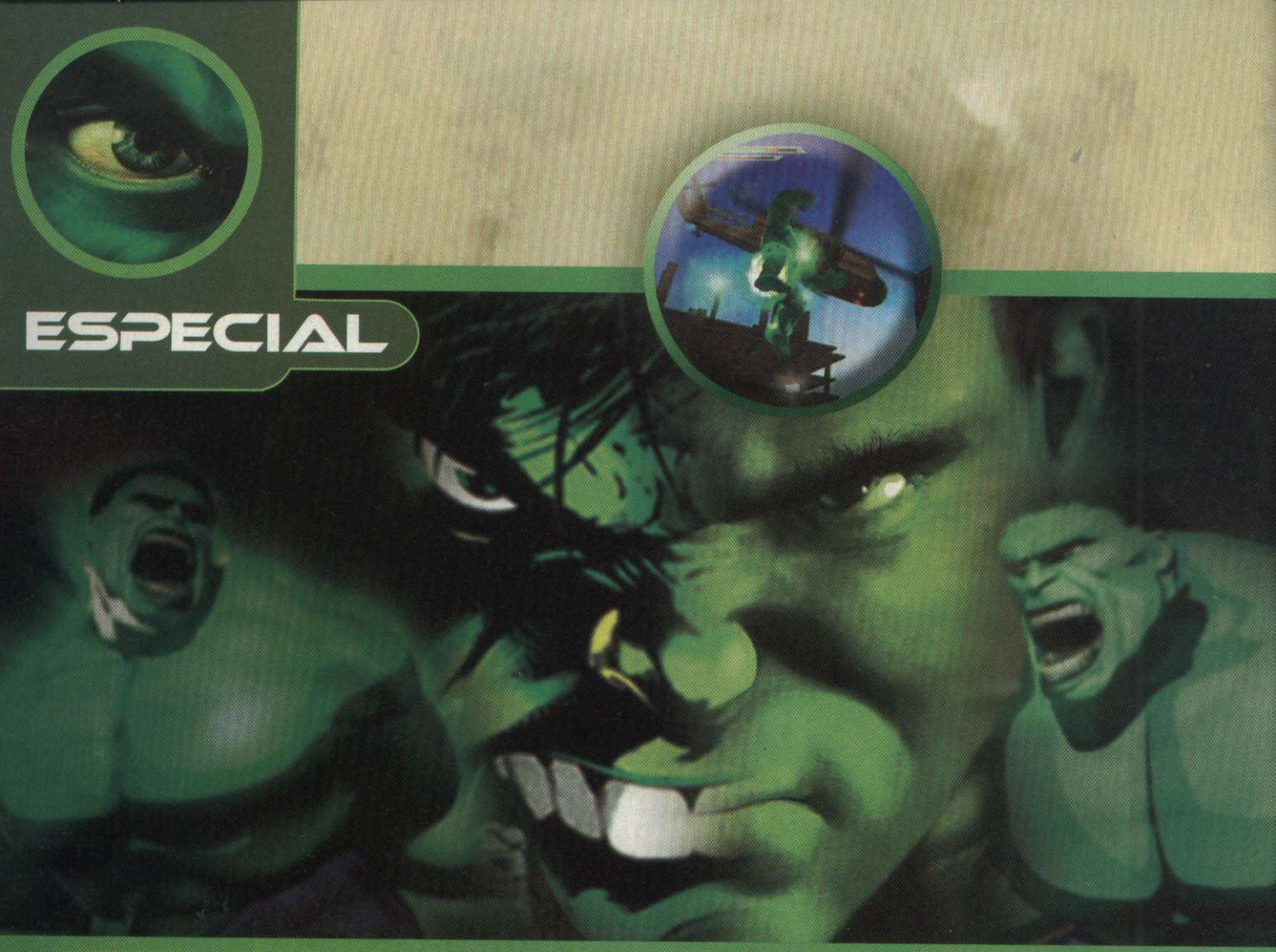
THE GODFATHER
PS2 / PSP

JOGOS
PS2/CUBE
A PARTIR DE
R$ 110,00
XBOX
A PARTIR DE
R$ 95,00
CONFIRA

NINTENDO DS +MARIO KART

TELEVENDAS
(11) 3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

Netunia
.com.br
PLAYSTATION 2 APENAS R$ 930,00 AVISTA OU EM 3X
GAME CUBE APENAS R$ 650,00 AVISTA OU EM 3X
XBOX APENAS R$ 950,00 AVISTA OU EM 3X
GAME BOY APENAS R$ 399,00 AVISTA OU EM 3X
PS ONE APENAS R$ 375,00 AVISTA OU EM 3X
CONSULTE OUTROS MODELOS...
WWW.NETUNIA.COM.BR
mês DAS CRIANÇAS
TUDO EM 3X
VISA
FIFA 2006 SOCCER
DEVIL KINGS
RESIDENT EVIL 4
SHADOW OF THE COLOSSUS
SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS
SOUL CALIBUR III
BATTLE FIELDS 2
BROTHERS IN ARMS
DOOM 3 RESURRECTION
STARWARS BATTLEFRONT II
CRASH TAG TEAM RACING
FIFA 06 SOCCER
POKEMON XD GALE OF DARKNESS
SPARTAN TOTAL WARRIOR
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
GUNSTAR SUPER HEROES
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
MEGAMAN ZERO 4
THE SIMS 2
CASTLEVANIA DAWN OF SORROW
SPYRO SHADOW LEGANCY
FIFA 06 SOCCER
MARVEL NEMESIS
SHADOW OF THE COLOSSUS
THE CON
VIRTUA TENNIS WORLD TOUR
X-MEN LEGENDS II
E MAIS...
- ÁUDIO & VÍDEO
- PROJETORES
- FOTO DIGITAL
- GAMES
- TELAS
- ACESSÓRIOS
TELEVENDAS: (11) 3825-7600



ESPECIAL

HULK

O Incrível Hulk chegará ao PS2 com dezenas de movimentos e será inspirado no novo filme e nos quadrinhos

Por Julio Wecchi

Fique verde de raiva e prepare-se para sair quebrando tudo que vir pela frente neste game. Inspirado nos quadrinhos e no filme que estréia em junho nos Estados Unidos, The Hulk está chegando ao PS2 com muita pancadaria, dezenas de movimentos especiais e gráficos animais.

Você vai controlar Bruce Banner, o cientista que se transforma no monstrão verde, e o próprio Hulk. Ambos terão que encarar vários desafios, quebra-cabeças e dezenas de fases lotadas de inimigos. Será adrenalina do começo ao fim.

História clássica

Para quem não conhece a verdadeira história do Hulk, aqui vai um resumo: tudo começou com Robert Bruce Banner, um cientista brilhante que estava chefiando o desenvolvimento de um projeto secreto para a criação de uma "bomba gama". A arma seria tão poderosa que poderia destruir construções e armamentos sem causar danos a seres humanos.

Mas no primeiro teste da bomba houve um acidente terrível. O doutor Banner entrou na zona de testes para salvar um jovem que estava no local, e

acabou sendo atingido pela radiação.

À princípio, parecia que o cientista não havia sofrido qualquer dano. Mas bastava uma pequena oscilação em seu sistema nervoso para que ele se transformasse em uma criatura verde, forte e nem um pouco sutil: o Incrível Hulk. Diante de sua nova condição, ele se transforma em um super-herói que luta a favor do bem e tenta controlar o "animal" em seu interior.

Jogabilidade gama

Este novo jogo será fiel aos quadrinhos e terá ingredientes do futuro filme. A ação acontecerá em 3D, com perspectiva em terceira pessoa e muito combates. Para detonar todos os inimigos e obstáculos que surgirem no caminho do grandalhão, você poderá usar mais de 40 movimentos como socos (uppercut, jab e outros), chutes, saltos e giros.

Além disso, será possível disparar combos e usar armas e outros objetos para arrancar o máximo de energia dos oponentes. Dependendo do nível de força do Hulk, você poderá arremessar tanques, helicópteros e outros veículos em qualquer parte da tela. Bastará apertar R3 para escolher o adversário e R1 para atingi-lo.

Em geral, você vai usar três botões para encarar os inimigos em um combate corpo-a-corpo. O ■ será o ataque principal e o ✖ permitirá saltar obstáculos ou esmagar tudo que estiver em seu raio de alcance. Já com ●, você poderá agarrar inimigos para arremessá-los ou estrangulá-los. E como manda a tradição dos jogos neste estilo, será essencial usar combinações de botões para otimizar os ataques e disparar movimentos especiais.

Quebra-cabeças

Enquanto Hulk explora vários ambientes e esmaga tudo que aparece pela frente, você deverá se preocupar com duas barrinhas que aparecem na tela. Um é a sua energia, que poderá ser carregada quando o herói recolher um item especial (gamma-irradiated). A outra é o nível de força de Hulk. Quanto mais ela estiver cheia, mais poderoso e insano será o seu personagem.

Ao todo serão 25 estágios, cada um com um nível de dificuldade e um ambiente diferente. Entre os cenários do game estão o deserto do Novo México, uma base militar e as ruas de São Francisco, nos Estados Unidos.

O personagem terá que cumprir várias missões em cada fase e sobreviver. Em alguns estágios, ele terá que resolver pequenos quebra-cabeças sem usar qualquer habilidade do poderoso Hulk. Já em outros, você vai controlar Bruce Banner e terá que se infiltrar secretamente em complexos de segurança máxima para conseguir senhas e documentos confidenciais. The Hulk será lançado para PS2 no final de maio e certamente deve estar entre seus títulos de ação, principalmente se você é um fã do herói esverdeado.

ESPECIAL

O NASCIMENTO DE HULK

O super-herói Hulk é um dos personagens mais antigos dos quadrinhos da editora Marvel Comics. Criado pelos roteiristas e desenhistas Stan Lee e Jack Kirby, Hulk apareceu pela primeira vez em 1962, no gibi The Incredible Hulk Vol. 1 nº 1. Ele era cinza, tinha uma aparência monstruosa – parecia um Frankstein – e raciocínio lento. Além disso, destruía tudo com muita facilidade e não tinha controle de seus atos.

Nos quadrinhos seguintes, o herói ganhou músculos mais definidos, autocontrole da transformação e a coloração verde, além de apresentar um avanço considerável na inteligência. Apesar das alterações, o bordão básico do personagem permaneceu o mesmo em muitas histórias: "Hulk esmaga!" Nem é preciso explicar o porquê desta frase.

Acompanhe agora a ficha técnica do grandalhão do gibi e fique por dentro de algumas curiosidades.

NOME VERDADEIRO Robert Bruce Banner

LOCAL DE NASCIMENTO Dayton, Ohio (Estados Unidos)

ESTADO CIVIL Casado com Elizabeth Ross

OCUPAÇÃO ATUAL Desempregado

OCUPAÇÃO ANTERIOR Cientista nuclear

BASE DE OPERAÇÕES Móvel

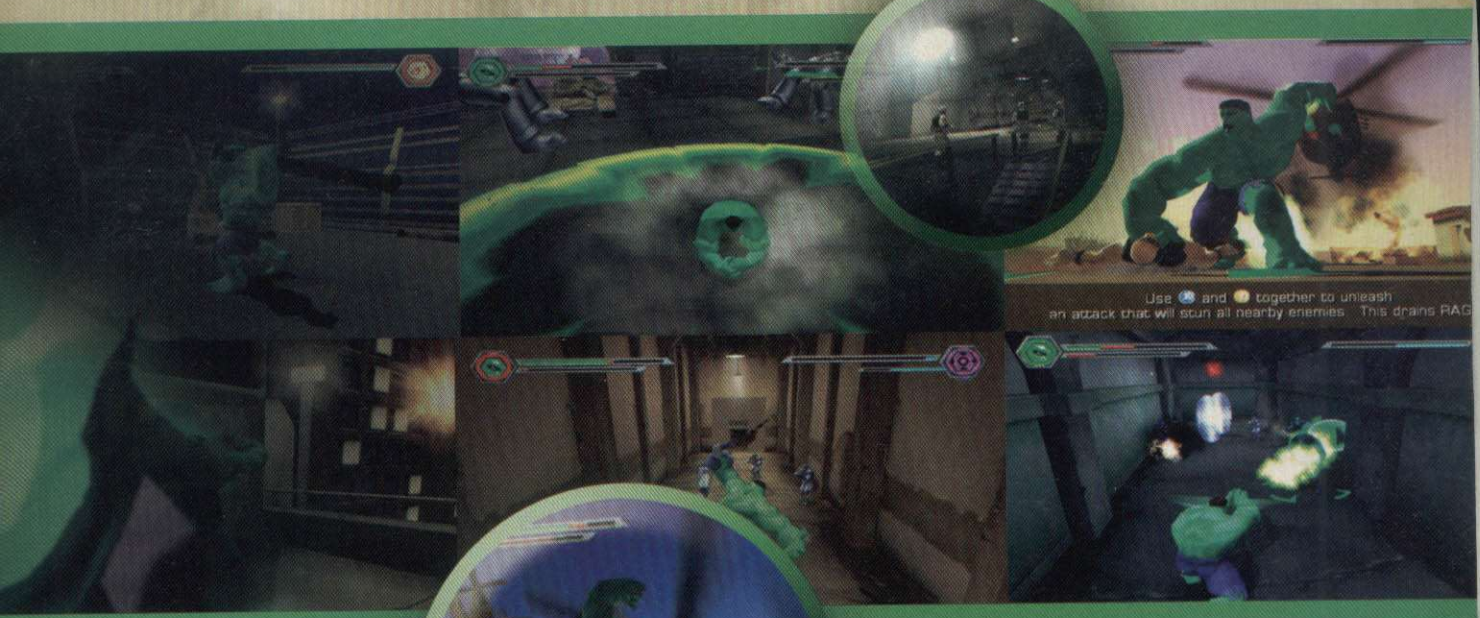
ALTURA 1,98 m

PESO 520 kg

PODERES Superforça, capacidade de saltar grandes distâncias e uma resistência absurda

HABILIDADE ESPECIAL Uma das mentes mais geniais do planeta quando não transformado em Hulk

Hulk "nasceu" cinza e depois ganhou esta coloração verde



FILME MODERNO

O jogo para PS2 será inspirado não apenas nos quadrinhos, mas também no filme The Hulk, que estréia em junho nos Estados Unidos. Dirigido por Ang Lee – o mesmo de O Tigre e o Dragão – e estrelado por Eric Bana, o filme será uma adaptação da série clássica da Marvel Comics com o herói dos dias de hoje.

Por isso, Hulk estará bem maior que nos gibis e terá que enfrentar perigos atuais, como o poder bélico do exército americano. Tudo isso com efeitos especiais de última geração e ação típica de Hollywood. O filme será lançado no Brasil até o final do ano. Para saber mais sobre esta superprodução cinematográfica, consulte o site na Internet: www.thehulk.com.

A superprodução cinematográfica, The Hulk estréia em junho, nos Estados Unidos

JOGOS DO HULK

Acompanhe abaixo os principais games com o Incrível Hulk. Observe que o herói apareceu em vários consoles, inclusive no bom e velho Atari 2600.

- **Hulk, The**
  Gameboy, PC
- **Incredible Hulk, The**
  PS1, Saturn, Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Gameboy, Game Gear, Atari 2600
- **Marvel vs. Capcom**
  PS1, Arcade, Dreamcast
- **Marvel vs. Capcom EX Edition**
  PS1
- **Marvel vs. Capcom 2**
  PS2, Arcade, Xbox, Dreamcast
- **Marvel Super Heroes**
  PS1, Arcade, Saturn
- **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**
  PS1, Saturn, Arcade
- **Marvel Super Heroes: War of the Gems**
  Super Nintendo

O DEMOLIDOR

Pegando embalo na onda de Hulk, mais um super-herói vai invadir o PS2. Daredevil (Demolidor, em português) vai mostrar as caras em um jogo recheado de ação e pancadaria que está sendo desenvolvido pela Encore Software.

O game será inspirado no filme de mesmo nome que estreou no Brasil em março deste ano e contará com alguns ingredientes que fizeram sucesso em Spiderman: The Movie, do PS2. O jogo Daredevil deve ser lançado no final deste ano.

Em breve, o filme "Demolidor" vai colocar muita ação no seu PS2

Daredevil terá ingredientes parecidos com os do jogo Spider-man:The Movie

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Vivendi Universal **Produtor**: Radical Entertainment
Na Internet: www.vivendiuniversal.com **Tipo**: Ação **Jogadores**: 1 **Lançamento**: 27 de maio de 2003 – EUA
PS2

REVIEW

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

T: WOH superou as outras versões com melhor jogabilidade e realismo

TENCHU WRATH OF HEAVEN

Pense e aja como um ninja no melhor game da trilogia Tenchu

Infinitamente superior às versões anteriores para PS1, Tenchu: Wrath of Heaven, do PS2, é um dos melhores games de ação e espionagem da atualidade. No controle de ninjas impiedosos, você pode se esconder atrás de moitas, sobre galhos de árvores, em telhados, pendurado no teto e em diversos lugares de antigos cenários orientais para surpreender seus inimigos e eliminá-los silenciosamente. Tudo isso com requintes de crueldade bastante exagerados.

Guerreiros das sombras

Os ninjas Rikimaru e Ayane são novamente os protagonistas da história, porém há como habilitar Tesshu, um lutador que usa suas próprias mãos para aniquilar os oponentes. E eles usam diversas armas como shurikens, bombas de gás, explosivos e até poderes especiais como magias de invisibilidade e camuflagem que confundem os inimigos.

Se você conseguir ser um ninja perfeito e eliminar seus oponentes sem ser visto, novas combinações de golpes e habilidades especiais serão liberados para você se divertir ainda mais, entre as quais uma visão ninja e a capacidade de grudar no teto.

Para aqueles que gostam de disputas multiplayer, o game permite ainda encarar um modo cooperativo ou um duelo do tipo cada um por si. É ação de começo ao fim. Acompanhe as dicas que separamos e mostre que você é um verdadeiro ninja.

CONTROLES

■	Ataque
▲	Usar item
●	Defesa
✖	Pular
L1	Aproximar câmera
L2	Selecionar item
R1	Agachar
R2	Andar sorrateiramente
R3	Girar a câmera
Start	Pausar
Select	Mapa

△ Neste novo Tenchu do PS2, é possível jogar com até três ninjas diferentes

TRUQUES DE NINJA

Personagens secretos
Na tela de título, aperte L1, R2, L2, R1, ➔, ←, L3, R3.

Arenas secretas
Durante a tela de seleção de arenas do modo multiplayer, aperte L1, R1, L2, R2, ➔, ■, L3, R3.

Todas as fases
Na tela de seleção de fases, aperte L1, R1, L2, R2, ➔, ■, L3, R3.

Todos os layouts das fases
Na tela de seleção de fases, aperte R3, L3, R2, L2, R1, L1.

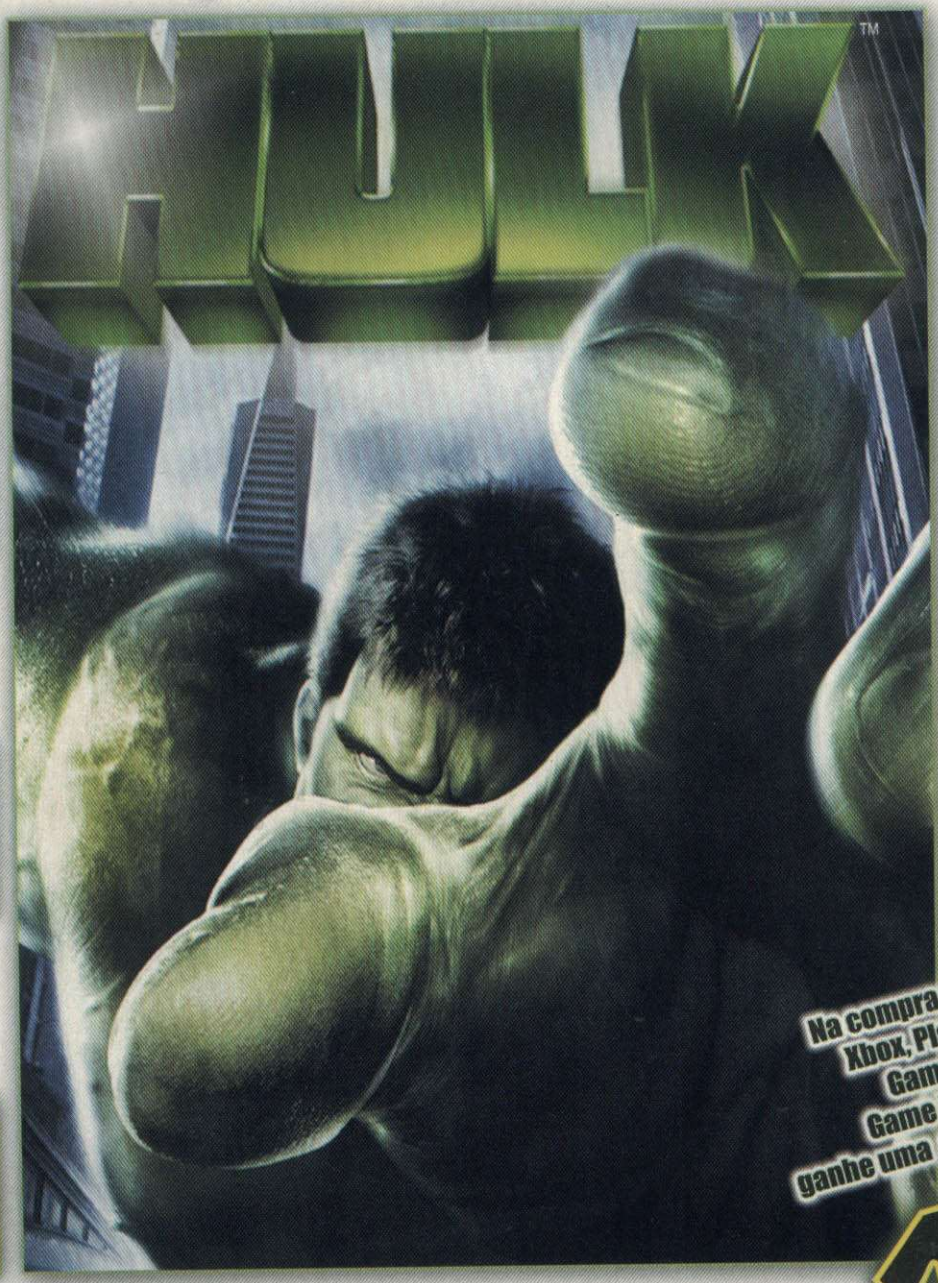
Recuperar energia
Pause o game e aperte ↑, ↓, ➔, ←, ■, ■, ■.

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Activision Produtor: K2 Na Internet: www.tenchu.com Ponto Forte: Liberdade de ação muito melhor que a da versão anterior e modo multiplayer. Ponto Fraco: As músicas do jogo são muito repetitivas. Gráfico: 9,0 Som: 7,5 Controles: 9,0 Desafio: 9,5 Diversão: 9,5 Jogadores: 2 **NOTA GERAL: 8,9**

PS2

25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.

E aí, vai encarar?



Na compra do jogo para Xbox, PlayStation 2, GameCube ou Game Boy Advance ganhe uma camiseta exclusiva*

Distribuído por:

Distribuído por:

Você encontra esse jogo nas lojas:
Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

***Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.**

Jogo interativo "THE HULK" © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, THE INCREDIBLE HULK e todos os personagens de história em quadrinhos relacionados: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Filme "THE HULK" © 2003 Universal Studios. Licenciado pela Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído por Universal Interactive, Inc.

Heihachi é um dos ilustres convidados da série Tekken

SOUL CALIBUR 2

Mostre que você é fera nas artes marciais e humilhe os adversários

Nascida no PS1 como Soul Blade (Soul Edge, no Japão) e adaptada para o console Dreamcast como Soul Calibur, a melhor saga de lutas marciais chega ao seu ápice em Soul Calibur 2, para PS2. O título traz movimentos graciosos e abusa do realismo na reprodução das técnicas de artes marciais como kung-fu shaolin e esgrima européia. Para diversificar os desafios, existem vários modos de jogo e dezenas de segredos para você habilitar.

Além de lutadores clássicos como o samurai Mitsurugi, a ninja Taki, o estranho Voldo e o esquentado Inferno, o game conta com estreantes como o esgrimista Raphael e o monstro Necrid, e com Heihachi e Yoshimitsu, da série Tekken.

△ Este é Voldo, o personagem mais sinistro e estranho do novo Soul Calibur, do PS2

CONTROLES

■ ..... Ataque rápido
▲ ..... Ataque forte
●/R2 ..... Chutes
✖/L1 ..... Defesa
L2 ..... Ataques especiais
R2 ..... Energia
Start ..... Pausar/Menu

SECRETOS

MODOS SECRETOS

Extra Arcade – Termine o jogo no modo Arcade.
Extra VS – Complete o jogo no modo Extra Arcade.
Extra Survival – Vença mais de 10 oponentes no modo Survival.
Extra Practice – Termine o modo Weapon Master.
Demo Theater – Finalize os modos Arcade e Extra Arcade.

Habilite Yoshimitsu

Para habilitar Yoshimitsu, o samurai robô da série Tekken, termine o jogo no modo Master Mode.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Namco **Produtor**: Namco **Na Internet**: www.namco.com
Ponto Forte: Muita técnica de luta e desafios bastante variados **Ponto Fraco**: Poucas inovações gráficas
Gráfico: 8,5 **Som**: 8,0 **Controles**: 9,0 **Desafio**: 9,5 **Diversão**: 9,5 **Jogadores**: 2 **NOTA GERAL: 9,1**

PS2

REVIEW

Luta — Dual Shock 2
2 Jogadores — Memory Card

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Eterna rival da série Tekken, a saga Virtua Fighter ganha forças com uma nova versão repleta de efeitos de luz e cenários detalhados. Além de contar com personagens inéditos – o kickboxer Brad Burns e o misterioso Goh Hinogami – o game oferece pancadaria de primeira e excelente jogabilidade.

Você vai precisar de muita técnica para vencer as lutas, principalmente no modo Quest, no qual você participa de torneios pelo Japão e arrecada dinheiro para comprar segredos.

O kickboxer Brad Burns é um dos novatos de Virtua Fighter 4: Evolution

Você pode participar de torneios sediados em várias cidades japonesas

CONTROLES

■ ..... Defesa
▲/✖ ..... Soco
● ..... Chute
L1 ..... Agarrar
Start ..... Pausar

ROUPAS SECRETAS

Para habilitar novas roupas para seus lutadores, segure Start na tela de seleção de personagens e escolha seus lutadores apertando ✖.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Sega **Produtor**: Sega **Na Internet**: www.sega.com
Ponto Forte: Realismo e muito desafio no modo Quest **Ponto Fraco**: Muita dificuldade em alguns modos **Gráfico**: 9,0 **Som**: 8,0 **Controles**: 8,0 **Desafio**: 9,0 **Diversão**: 8,5 **Jogadores**: 2 **NOTA GERAL: 8,5**

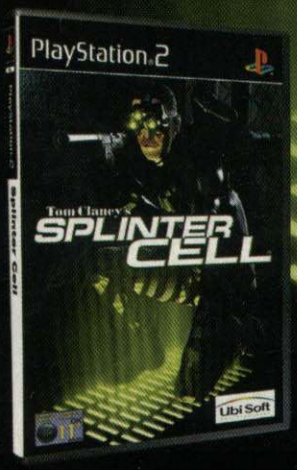
PS2

Tom Clancy's

SPLINTER CELL™

Ubi Soft

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados.

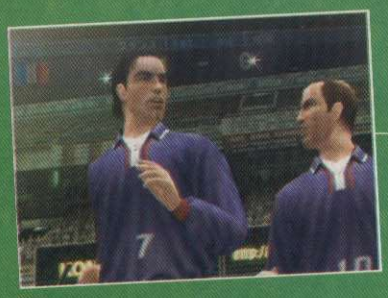


GANHE esse boné exclusivo na compra do Splinter Cell PS2!

PlayStation 2 | XBOX | PC CD-ROM | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE

Distribuido por:

Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game (RJ) , Crocodile Games (RJ) , Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Megamidia (RS) Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros.



REVIEW

ESPORTE

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

WINNING INTERNA

Finalmente a série Winning Eleven está entrando em campo em um idioma mais compreensível para os fãs ocidentais

Os fanáticos pelos jogos de futebol da Konami têm motivos para comemorar. A saga japonesa Winning Eleven acabou de ganhar uma versão ocidental. Winning Eleven 6: International chegou para PS2 com todos os textos, menus e diálogos dos comentaristas em inglês para você aproveitar melhor todas as opções que o título oferece.

E se você não está vendo nenhuma novidade nisso, pois já encontrou versões de Winning Eleven em inglês e português à venda por aí, aqui vai o alerta: estes games não são games licenciados pela Konami, e sim versões modificadas por hackers do Winning Eleven japonês.

Versão antiga

A série Winning Eleven surgiu na época do Super Nintendo e fez sucesso logo de cara. Mas o título de melhor jogo de futebol do planeta só veio com as versões para PS1, que fizeram o game desbancar o até então "imbatível" FIFA Soccer. E isso não aconteceu por acaso.

A cada Winning Eleven lançado, a Konami melhora os gráficos, a movimentação dos jogadores e principalmente a jogabilidade, o que dá aos fãs da série cada vez mais a certeza de que estão adquirindo o melhor jogo do gênero.

Entretanto, Winning Eleven 6: International foge a esta regra, pois não apresenta nenhuma grande novidade. Ele conta com a jogabilidade do penúltimo Winning Eleven japonês e pode ser considerado uma mistura de Pro Evolution Soccer 2 (versão européia) e Winning Eleven 6 (versão japonesa).

Assim sendo, ele não conta com a jogabilidade aperfeiçoada, menus dinâmicos, treinos mais completos e outros detalhes de Winning Eleven 6: Final Evolution, a mais recente versão do game para PS2. A única coisa que ele herdou deste jogo foi a organização dos menus.

Por problemas de direitos autorais, o título traz nomes falsos para os clubes e jogadores. O Vasco da Gama e o craque Cafu, por exemplo, são chamados de Selva e Facu, respectivamente.

Contudo, WE6:I é o melhor jogo de futebol disponível para o PS2 americano e certamente deve estar em sua prateleira, principalmente se você for um autêntico fã da série. Confira agora a nossa tabela comparativa e as dicas que separamos para você detonar.

CONTROLES

Defesa/ataque

■ ..... Pedir apoio/Chutar
▲ ..... Controlar goleiro/ Passe Longo
● ..... Carrinho/Cruzamento
✖ ..... Tomar bola/Tocar
L1 ..... Mudar jogador
R1 ..... Correr
Start ..... Pausar/Opções

DICAS DE ARTILHEIRO

SELEÇÕES SECRETAS NO MODO CUP:

Brasil clássico
Vença o torneio America Cup com a seleção brasileira.

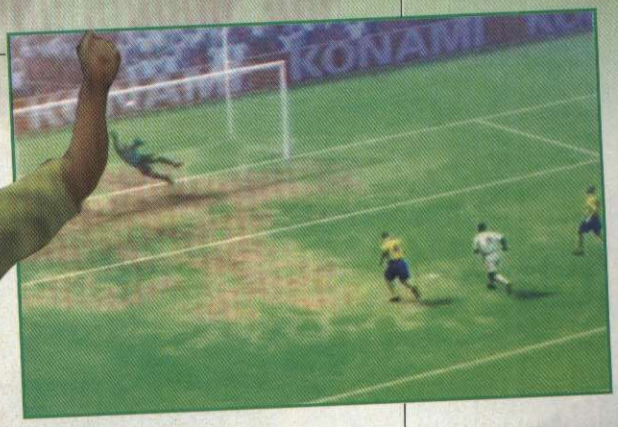
Argentina clássica
Ganhe a taça do America Cup com a seleção da Argentina.

Alemanha clássica
Complete o torneio European Cup com a seleção alemã.

Itália clássica
Selecione a seleção italiana e vença o torneio European Cup.

Winning Eleven International é o melhor porte de WE para os Estados Unidos

ELEVEN 6 TIONAL



França clássica
Seja campeão da European Cup com a equipe francesa.
Holanda clássica
Participe e vença a European Cup com a seleção da Holanda.
Inglaterra clássica
Detone a European Cup com a seleção inglesa.
Euro Elite
Para habilitar a seleção com os melhores craques da Europa, termine a International Cup.
NO MODO LEAGUE:
World Elite
Vença o torneio de 15 ou 30 jogos para habilitar a melhor seleção do game, composta pelos maiores craques do mundo.

COMANDOS AVANÇADOS
Confira alguns comandos avançados para ficar craque neste Winning Eleven:
Lançamento por cobertura
Para fazer um lançamento curto por cobertura, aperte L1 + ▲.
Corta-luz:
Toque a bola para um parceiro e aperte R1 para que ele deixe a bola passar por baixo das pernas.
Cruzamento no primeiro pau
Corra pela linha de fundo e aperte ●, ●.
Cruzamento baixo
Corra pela linha de fundo e aperte rapidamente ●, ●, ●.
Fuja das faltas
Aperte R2 para pular sobre o carrinho do adversário e continuar avançando.
Mude o batedor
Mudar o batedor em uma cobrança com bola parada é muito simples. Aperte Start, entre na opção Select a Kicker e escolha o jogador.

Apesar dos nomes fictícios, os craques têm os rostos e características dos jogadores reais

WE6:I X WE6:FE

Confira abaixo a comparação que fizemos entre Winning Eleven 6: International e Winning Eleven 6: Final Evolution.

Aspecto	WE6:I	WE6: FE
Patrocinador	UMBRO	Adidas
Online	Não	Sim
Idioma	Inglês	Japonês
Gráficos	★★★★	★★★★★
Jogabilidade	★★★★	★★★★★
Modo Treino	★★	★★★★
Replay	★★★★★	★★★★★
Câmeras	★★★★	★★★★
Movimentação	★★★★	★★★★★
Toque de bola	★★★★	★★★★★

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Konami **Produtor**: Konami **Na Internet**: www.konami.com/winningeleven6
Ponto Forte: Excelente controle e um ótimo desafio multiplayer **Ponto Fraco**: Nomes falsos de jogadores e clubes
Gráfico: 9,0 **Som**: 9,0 **Controles**: 9,5 **Desafio**: 9,5 **Diversão**: 10,0 **Jogadores**: 8 **NOTA GERAL: 9,4**

PS2

Digital GAMES

Consoles

Nintendo Game Cube

Microsoft X-Box

Sony PsOne

Sony Playstation 2

Card Games - Série Yu Gi Oh

Deck Kaiba

Deck Yu Gi

Fone: (11)3338-2688 (11)3362-1071 Fax: (11)3333-4007

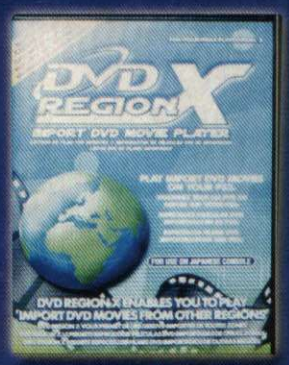
Preços Especiais Para Lojistas e Revendas
Consulte-nos

Acessórios

Adaptador
Multi Player - PS2

Memory Card
8Mb PS2

Joystick
Dual Shock 2



Cd Region X

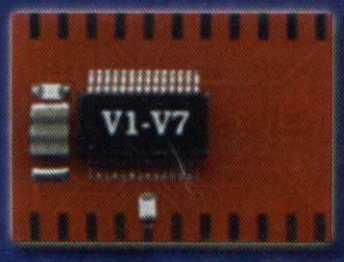
Joystick
PsOne

Joystick
Game Cube

Controle Remoto
Para DVD - PS2

Cabo RF
Para PsOne

Chips Para PS2



Magic III

Contamos com assistência técnica especializada para instalação de chips com os melhores preços

Entregamos via Sedex para todo o Brasil

Os cenários são bonitos e a trama oferece vários caminhos para seguir

REVIEW

RPG

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

DARK CLOUD 2

O novo Dark Cloud chegou para PS2 com excelente visual e história

Muito superior à primeira versão, Dark Cloud 2, do PS2, presenteia os gamemaníacos com uma trama envolvente e desafios dignos de RPGs clássicos e inesquecíveis. Um dos pontos mais atraentes do game são seus ótimos gráficos, compostos por cenários coloridos que parecem ter sido criados pelo pincel de um grande artista.

Menino prodígio

Apesar de dividir a cena com Monica, uma princesa guerreira, o herói Max é o personagem mais importante da história. O garoto é um aprendiz de mecânico e especialista em sistemas elétricos que usa seus conhecimentos para criar armas a partir da combinações de itens.

O game também apresenta um criativo sistema de idéias, no qual Max descobre listas de itens que podem ser usados na montagem de novas engenhocas. Além disso, o aprendiz é capaz de construir vilarejos e cidades para se aventurar, o que aumenta a possibilidade de ocorrerem acontecimentos diferenciados no jogo.

CRIE SUAS ARMAS

Para melhorar suas armas ou criar novas, entre no seu menu e escolha a opção Item. Selecione um objeto que queira usar e clique nas opções Spectrumize e Yes. Um novo item será criado. Feito isso, leve o cursor até seu personagem, coloque o indicador sobre a arma que deseja modificar e selecione a alternativa Status. Agora, vá até o item que deseja usar, clique sobre ele, escolha a opção Synthesize e arraste-o até sua arma. Caso isso não funcione, verifique se você tem a pontuação Synthesis Point necessária para realizar esta mistura.

CONTROLES

■ .....Ataque
▲ .....Menu
● .....Focalizar alvo
✖ .....Ação/Atacar
L1 .....Empunhar arma
L1/R1 .....Movimentar câmeras
R2.....Câmera em primeira pessoa
Start .....Pausar

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Sony **Produtor**: Level-5 Inc. **Na Internet**: www.scea.com
Ponto Forte: Gráficos excelentes e ótima história **Ponto Fraco**: Algumas missões são repetitivas
Gráfico: 9,0 **Som**: 9,0 **Controles**: 9,0 **Desafio**: 8,5 **Diversão**: 9,5 **Jogadores**: 1 **NOTA GERAL: 8,9**

PS2

REVIEW

RPG — Dual Shock 2
1 Jogador — Memory Card

BREATH OF FIRE
DRAGON QUARTER

△ A série começou há dez anos, no Super Nintendo, e agora invadiu o PS2

A saga Breath of Fire surgiu há dez anos na geração 16 bits e apesar de estar na quinta versão, ainda consegue inovar. Em Breath of Fire: Dragon Quarter, você controla Ryu, um garoto com poderes de dragão que deve descobrir mais sobre si mesmo para salvar o mundo. A principal novidade do game são os cenários 3D povoados por personagens desenhados com traços que nem sempre usam boas combinações de cores. Para dar um toque clássico ao game, os artistas responsáveis pelas trilhas sonoras de dois RPGs de sucesso (Vagrant Story e Final Fantasy Tactics) criaram ótimas canções para este título.

CONTROLES

■ .....Usar armadilha
✖.....Ação
R1 .....Mudar líder
L1/L2.....Retirar armadilha
Start.....Menu

COMBOS SECRETOS

Faça as seguintes combinações de poderes para conseguir habilidades secretas:
There! + Stay There! = Bind
Greetings + C'mere! = Steal
Sideslash + Verticalslash = X Slash
Snakebite + Lion Smash = Twin Wake

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Capcom **Produtor**: Capcom **Internet**: www.capcom.com **Ponto Forte**: Magias devastadoras e trama muito mais empolgante **Ponto Fraco**: Curta duração do jogo **Gráfico**: 8,5 **Som**: 9,5 **Controles**: 8,5 **Desafio**: 8,5 **Diversão**: 9,0 **Jogadores**: 1 **NOTA GERAL: 8,5**

PS2

CADERNO ES[illegible]

Dicas & Truques para

PlayStation

DICAS • GAMESHARK • DETONADOS

Detonado Resident Evil 1 PS1 52

PLAYSTATION 1

Ace Combat 3: Electrosphere.....48
All-Star Slammin' D-Ball 46
Arc The Lad Collection 48
Card Games.....49
Command And Conquer.....36
Contender 40
Dexter's Laboratory: Mandark's Lab?.....49
Lemmings 3D.....62
MDK.....62
R-Types.....62
RPG Maker 50
Saiyuki: Journey West 50
Street Fighter Alpha 2.....51
Street Fighter Alpha 3.....62
Sub Rebellion 48
Syphon Filter.....62
Tomb Raider 3.....62
Toonenstein.....48
Top Gun: Fire At Will.....48
Trick 'N' Snowboarder.....48
Triple Play 2002.....50
Twisted Metal 3.....62
Yu-Gi-Oh! Fordidden Memories.....36

PLAYSTATION 2

BMX XXX 46
Dark Cloud 2 49
Dynasty Warrior 3.....49
Men In Black 2: Alien Escape.....49
Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty.....40
NCAA College Basketball 2K3.....49
Soldier Of Fortune: Gold Edition 51
Star Wars: Bounty Hunter 51
Star Wars: Starfighter.....51

YU-GI-OH!

DICAS
DETONADO

COMMAND AND CONQUER PS1

Ver mapa inteiro
Segure R1 + R2 + L1 + L2 + ● + ■ enquanto o mapa é carregado. Mantenha os botões apertados até você começar a receber as instruções da missão. Todo o campo de batalha será exibido. Outra maneira de obter o mapa completo é pausar o jogo e apertar ●, ●, ●, ↑, ●, ■, R1, ●, ●, ●.

Truques animais
Pause o jogo e aperte os botões indicados:

Canhão instantâneo
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ▲

Ataque aéreo instantâneo
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ●

Ataque nuclear instantâneo
→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ↑, ✖

Dinheiro ilimitado ($ 5.000)
Repita este código sempre que precisar
→, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←

Senhas especiais

Fase extra
Use a senha PATSUX no disco GDI depois que você completar a última missão. Uma fase bônus com $10.000 e 12 comandos será iniciada.

Missões secretas
COVERTOPS.

Narração em japonês
GODZILLA.

Filmes
Use a senha CINEMA e em seguida WHOAMI, JC ou SG.

Seqüência de introdução alternativa
Segure Select enquanto o jogo é carregado para ver uma introdução diferente

Senhas para as missões GDI

Missão 2 – Estonia
IY2E4RGPK

Missão 3 – Latvia
VMNMUJFZP

Missão 4A – Polônia
1NXZDC3MK

Continua...

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES PS1

Crie o monstro mais poderoso do game
Coloque a criatura Blue-eyes Ultimate Dragon no tabuleiro e use as seguintes cartas para deixá-lo com 9.999 pontos de ataque: 3 Dragon Treasure, 3 Megamorphs, 1 Mountain e 1 Bright Castle.

Dragão com 9.800 pontos de ataque
Posicione o monstro Twin-Headed Thunder Dragon no tabuleiro e use as seguintes cartas para deixá-lo incrivelmente forte: 3 Dragon Treasure, 3 Horn of Light, 3 Invigoration, 2 Megamorph e 1 Umi.

Force o computador a fundir cartas
Esta dica tem 80% de chances de funcionar. Em primeiro lugar, coloque sua carta mais forte no tabuleiro na posição de ataque e virada para cima. No próximo turno, coloque qualquer carta fraca virada para baixo e na posição de defesa. Isso fará o computador fundir cartas para atacá-lo.

Batalhas 3D
Para assistir seus monstros batalhando durante a partida, selecione sua criatura com o botão ✖ e aperte ■ sobre o monstro que deseja atacar.

As Melhores Fusões
Acompanhe as instruções abaixo para fazer as melhores fusões do jogo e criar cartas superpoderosas. As fusões estão organizadas da seguinte forma: carta principal (escrita em letras maiúsculas) + carta abaixo da principal e carta resultante. Divirta-se!

579 - ABYSS FLOWER
Arlownay = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Clown Zombie = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Crawling Dragon #2 = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Dragon Zombie = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Little Chimera = Flower Wolf (1800/1400)

685 - ACID TRAP HOLE
Dark Energy (Equip) = Dark Hole (Magic)
Follow Wind (Equip) = Stain Storm (Magic)

202 - AIR MARMOT OF NEFARIOUSNESS
Ancient Brain = Garvas (2000/1700)
Ancient Elf = Nekogal #2 (1900/2000)
Armaill = Flame Cerebrus (2100/1800)
Candle of Fate = Flame Cerberus (2100/1800)
Cyber-stein = Giga-Tech Wolf (1200/1400)
Happy Lover = Garvas (2000/1700)
One-Eyed Shield Dragon = Koumori Dragon (1500/1200)

190 - AKAKIEISU
Ancient Jar = Ushi Oni (2150/1950)
Dragon Statue = Blackland Fire Dragon (1500/800)
One-eyed Shield Dragon = Blackland Fire Dragon (1500/800)

626 - AMAZON OF THE SEAS
Firegrass = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Muka Muka = Mystical Sand (2100/1700)
Stone Armadiller = Mystical Sand (2100/1700)

484 - AMOEBA
Crawling Dragon = Kairyu-Shin (1800/1500)
One-eyed Shield Dragon = Spike Seadra (1600/1300)

175 - ANCIENT BRAIN
Air Marmot of Nefariousness = Garvas (2000/1700)
Dancing Elf = Dark Elf (2000/800)
Gate Deeg = Garvas (2000/1700)

433 - ANCIENT ELF
Ancient Jar = Mystical Sand (2100/1700)
Pot the Trick = Mystical Sand (2100/1700)

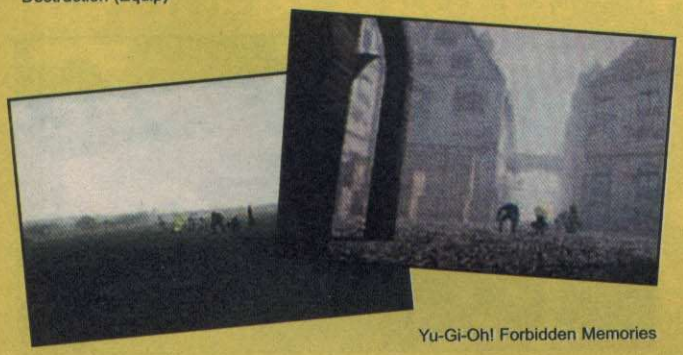
167 - ANCIENT JAR
Akakieisu = Ushi Oni (2150/1950)
Ancient Elf = Mystical Sand (2100/1700)
Ancient Sorcerer = Ushi Oni (2150/1950)
Baby Dragon = Stone Dragon (2000/2300)
Eyearmor = Minomushi Warrior (1300/1200)
Mystery Hand = The Wicked Worm Beast (1400/700)
Turtle Raccoon = Boulder Tortoise (1450/2200)

259 - ANCIENT SORCERER
Ancient Jar = Ushi Oni (2150/1950)
Mystic Lamp = Lord of the Lamp (1400/1200)
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)

273 - ANCIENT TREE OF ENLIGHTENMENT
Kairyu-shin = Black Dragon Jungle King (2100/1800)

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

253 - ANGELWITCH
Dancing Elf (300/200) = Dark Elf (2000/800)
Electric Snake (800/900) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Haniwa (500/500) = Mystical Sand (2100/1700)
Key Mace (400/300) = Dark Witch (1800/1700)
127 - ANSASTU
Candle of Fate = Flame Swordsman (1800/1600)
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)
LaMoon = Cacoon of Evolution (0/2000)
Petit Dragon = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
568 - ANTHROSAURUS
Brave Scizzar = Cyber Saurus (1800/1400)
446 - AQUA SNAKE
Bolt Penguin = Bolt Escargot (1400/1500)
Petit Dragon = Spike Seadra (1600/1300)
180 - ARLOWNAY
Burglar = Flower Wolf (1800/1400)
Candle of Fate = Rose Spectre of Dunn (2000/1800)
Happy Lover = Dark Witch (1800/1700)
Hyo = Bean Soldier (1400/1300)
172 - ARMAILL
Baby Dragon = D. Human (1300/1100)
Blackland Fire Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Candle of Fate = Charubin Fire Knight (1100/800)
Dancing Elf = Celtic Guardian (1400/1200)
Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
469 - ARMED NINJA
Blackland Fire Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Bladefly = Cockroach Knight (800/900)
Blocker = Cyber Soldier (1500/1700)
Yamatano Dragon Scroll = Dragon Statue (1100/900)
629 - ARMORED RAT
Candle of Fate = Flame Cerebrus (2100/1800)
Dancing Elf = Nekogal #2 (1900/2000)
Griggle = Flower Wolf (1800/1400)
Mega Thunderball = Tripwire Beast (1200/1300)
Monsturtle = Turtle Tiger (1000/1500)
ARMORED ZOMBIE
Baby Dragon = Dragon Zombie (1600/0)
Crawling Dragon #2 = Skelgon (1700/1900)
Eternal Rest = Sword of Dark Destruction (Equip)
Skelgon= Curse of Dragon (2000/1500)
Yamatano Dragon Scroll = Dragon Zombie (1600/0)
078 - AXE RAIDER
Darkfire Dragon = Flame Swordsman (1800/1600)
Koumori Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
004 - BABY DRAGON
Bolt Penguin = Thunder Dragon (1600/1500)
Brave Scizzar = Metal Dragon (1850/1700)
Celtic Guardian = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Dragon Zombie = Skelgon (1700/1900)
Haniwa = Stone Dragon (2000/2300)
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)
411 - BAT
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Metal Dragon (1850/1700)
Burglar (850/800) = Giga-Tech Wolf (1200/1400)
Mystic Lamp (400/300) = Disk Magician (1350/1000)
Silver Fang (1200/800) = Dice Armadillo (1650/1800)
100 - BATTLE WARRIOR
Corroding Shark = Zombie Warrior (1200/900)
Dancing Elf = Celtic Guardian (1400/1200)
Milus Radiant = Tiger Axe (1300/1100)
511 - BEAN SOLDIER
Clown Zombie = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Dancing Elf = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Milus Radiant = Flower Wolf (1800/1400)
308 - BEAST FANGS
Beast Fangs = Eatgaboon (trap)
Elegant Egotist = War Lion Ritual (ritual)
Megamorph = Bear Trap (trap)
234 - BEAUTIFUL HEAD HUNTRESS
Dancing Elf = Dark Elf (2000/800)
Fire Eye = Flame Swordsman (1800/1600)
571 - BLACK DRAGON JUNGLE KING
Electric Lizard = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
010 - BLACKLAND FIRE DRAGON
Cannon Soldier = Metal Dragon (1850/1700)
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)
Giant Soldier of Stone = Stone Dragon (2000/2300)
Mystical Elf = Dark Elf (2000/800)
Tyhone #2 = Red-Eyes Black Dragon (2400/2000)


Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

417 - BLAST JUGGLER
Blue-Winged Crown = Crimson Sunbird (2300/1800)
Crawling Dragon = Cyber Saurus (1800/1400)
Faith Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
Yamatano Dragon Scroll = Metal Dragon (1850/1700)
416 - BLOCKER
Mystic Lamp = Disk Magician (1350/1000)
Petit Dragon = Metal Dragon (1850/1700)
Queen's Double = Cyber Soldier (1500/1700)
139 - BLUE-EYED SILVER ZOMBIE
Boo Koo = Magical Ghost (1300/1400)
Eyearmor = Zombie Warrior (1200/900)
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)
636 - BLUE-WINGED CROWN
Candle of Fate = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fire Eye = Crimson Sunbird (2300/1800)
460 - BOLT ESCARGOT
Dragon Zombie = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sectarian of Secrets = The Immortal of Thunder (1500/1300)
461 - BOLT PENGUIN
Boo Koo = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Change Slime = Bolt Escargot (1400/1500)
Darkfire Dragon = Thunder Dragon (1600/1500)
Seiyaryu = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
548 - BONE MOUSE
Curtain of the Dark Ones= Magical Ghost (1300/1400)
Dragon Piper = Fire Reaper (700/500)

Continuação:
COMMAND AND CONQUER

Missão 4B – Polônia
LHGHL19AI
Missão 4C – Biolorussia
LHY8GYVDS
Missão 5A – Alemanha
W1N457LJ4
Missão 5B – Ucrânia
OXL3NYNNO
Missão 6 – República Tcheca
1MVDCPIIM
Missão 7 – República Tcheca
OX3CS3D4G
Missão 8A – Áustria
WMJ8FPOQH
Missão 8B – Eslováquia
AAY1YZS9J
Missão 9 – Hungria
CSGUOJ7AQ
Missão 10A – Eslovênia
Z6J3CUD9V
Missão 10B – Romênia
W5741QXPJ
Missão 11 – Grécia
PZBVQGKOK
Missão 12A – Albânia
0M86O28IO
Missão 12B – Bulgária
LWO3SMF6F
Missão 13 – Iogusláviа
YM3XI0625
Missão 14 – Iogusláviа
WMJQ8C0HG

Missão 15A – Bósnia
GTJ2PV460
Missão 15B – Bósnia
4QLR9NRLA
Missão 15C – Bósnia
C9RO0JST0
Senhas para as missões GDI Special Ops
Missão 1
8PHJTYIP1
Missão 2
SZ4VH22RY
Missão 3
878FR0G1M
Missões secretas GDI
Missão Blackout
GT1BEQHY8
Missão Hell's Fury
8PH1RPW9W
Missão Infiltrated!
SHDZUI8ID
Missão Elemental Imperative
8PZAIF13P
Missão Ground Zero
GT1TAEXF9
Missão Twist of Fate
C9RO8NZGU
Missão Blindsided
W15VEC3SQ
Senhas das missões NOD
Missão 2A – Egito
C99FAXKW8
Missão 2B – Egito
KDTPX9WPE
Missão 3A – Sudão
EDT4LLS9D
Missão 3B – Sudão
JFBS8WWVM

Continua...

DICAS DETONADO

Continuação: COMMAND AND CONQUER

Missão 4A – Chad
JY2RPNB0L
Missão 4B – Chad
4QHTTEY4B
Missão 5 – Mauritânia
W15DASRS8
Missão 6A – Costa do Marfim
9QYUCB63B
Missão 6B – Benin
208F7432R
Missão 6C – Nigéria
Q0WRYGFWX
Missão 7A – Gabon
GTJKWOJDK
Missão 7B – Camarões
OX3UJ0V6Q
Missão 7C – República Central Africana
C9R67C70W
Missão 8A – Zaire
OH1Y3FSC2
Missão 8B – Zaire
GTJKE8W7B
Missão 9A – Egito
Y4UMW1NWE
Missão 9B – Egito

3NJDSOKII
Missão 10A – Angola
BBK5ONRL4
Missão 10B – Tanzânia
MILZJC113
Missão 11A – Namíbia
OX3UKOP94
Missão 11B – Mossambique
GTJ26Z72A
Missão 12A – Botswana
A9G1KD5FJ
Missão 12B – Botswana
CSZZGEJ8H
Missão 13A – África do Sul
W3C6NH4OV
Missão 13B – África do Sul
AJ5CEQE7I
Missão 13C – África do Sul
25UJG3YHZ
Missões NOD Special Ops
Missão 1
0LXRXJOY5
Missão 2
03O5MO802
Missões secretas NOD
Missão Bad Neighborhood
C99X6L0D9
Missão Deceit
SHVQLLFOX
Missão The Tiberium Sun
W1N4V4TKB
Missão Cloak & Dagger
C99FJ8DM5

Continua...

YU-GI-OH!

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Hero of the East = Zombie Warrior (1200/900)
Metal Dragon = Curse of Dragon (2000/1500)
486 - BOO KOO
Dark-piercing Light = Book of Secret Arts (Equip)
Droll Bird = Spirit of the Books (1400/1200)
Hibikime = Musician King (1750/1500)
The Immortal of Thunder = Kaminari Attack (1900/1400)
514 - BRAVE SCIZZAR
Crawling Dragon = Metal Dragon (1850/1700)
Fusionist = Dice Armadillo (1650/1800)
663 - BREATH OF LIGHT
Follow Wind = Goblin Fan (trap)
Prisman = Violet Crystal (equip)
Umi = Power of Kaishin
481 - BURGLAR
Firegrass = Flame Cerebrus (2100/1800)
Mushroom Man = Flower Wolf (1800/1400)
Queen's Double = Nekogal #2 (1900/2000)
242 - CANDLE OF FATE
Celtic Guardian = Flame Swordsman (1800/1600)
Faith Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fiend Refrection #1 = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fusionist = Flame Cerebrus (2100/1800)
512 - CANNON SOLDIER
Darkfire Dragon = Metal Dragon (1850/1700)
Milus Radiant = Dice Armadillo (1650/1800)
083 - CASTLE OF DARK ILLUSIONS
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)
Dark-piercing Light = Bright Castle (Equip)
Job Change Mirror = Summoned Skull (2500/1200)
089 - CATAPULT TURTLE
Kairyu-shin = Sea King Dragon (2000/1700)
Labyrinth Wall = Boulder Tortoise (1450/2200)
Yamadron = Kairyu-Shin (1800/1500)
041 - CELTIC GUARDIAN
Dark Prisoner = Dark Elf (2000/800)
Exodia the Forbidden = Dark Elf (2000/800)
Koumori Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
289 - CHANGE SLIME
Crawling Dragon = Kairyu-Shin (1800/1500)
Dragon Zombie = Kairyu-Shin (1800/1500)
Yamatano Dragon Scroll = Spike Seadra (1600/1300)
133 - CHARUBIN FIRE KNIGHT
Droll Bird = Mavelus (1300/900)
Flame Swordsman = Vermillion Sparrow (1900/1500)
Kurama = Mavelus (1300/900)
098 - CLOWN ZOMBIE
Celtic Guardian = Armored Zombie (1500/0)
Crawling Dragon #2 = Skelgon (1700/1900)
Dark Plant = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Lesser Dragon = Dragon Zombie (1600/0)
Mechaleon = Soul Hunters (2200/1800)
539 - CORRODING SHARK
Dark Plant = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Dragon Zombie = Skelgon (1700/1900)
Mammoth Graveyard = Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)
094 - CRAWLING DRAGON
Celtic Guardian = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Change Slime = Kairyu-Shin (1800/1500)
Cyber-stein = Metal Dragon (1850/1700)
Electric Lizard = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Rainbow Flower = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
577 - CROW GOBLIN
Fire Eye = Crimson Sunbird (2300/1800)
039 - CURSE OF DRAGON

Electric Lizard = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
104 - CURTAIN OF THE DARK ONES
Dancing Elf = Dark Elf (2000/800)
Dragon Statue = Blackland Fire Dragon (1500/800)
Fiend's Hand = Magical Ghost (1300/1400)
Morphing Jar = Ushi Oni (2150/1950)
Mystic Lamp = Lord of the Lamp (1400/1200)
421 - CYBER COMMANDER
Dragon Zombie = Metal Dragon (1850/1700)
Mammoth Graveyard = Cyber Saurus (1800/1400)
Mystical Sheep #2 = Giga-Tech Wolf (1400/1200)
White Dolphin = Misairuzame (1400/1600)
317 - CYBER SHIELD
Malevolent Nuzzler = Cosmo Queen's Prayer (ritual)
Winged Trumpeter = Commencement Dance (ritual
413 - CYBER SOLDIER
Synchar = Dice Armadillo (1650/1800)
Tomozaurus = Cyber Saurus (1800/1400)
White Dolphin = Metal Fish (1600/1900)
420 - CYBER-STEIN
Dragon Zombie = Metal Dragon (1850/1700)
White Dolphin = Misairuzame (1400/1600)
Wolf = Dice Armadillo (1650/1800)
502 - D. HUMAN
Flame Swordsman = Vermillion Sparrow (1900/1500)

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

HOME THEATER & DVD SHOW 2003

NÃO PERCA A OPORTUNIDADE DE VISITAR !

22 - 25 MAIO

14h às 22h

Local:
ITM EXPO
Feiras & Convenções
Av. Eng. Roberto Zuccolo, 555 - São Paulo - SP

O MAIOR EVENTO DE ÁUDIO, VÍDEO E HOME ENTRETENIMENTO

COLUMBIA TRISTAR PARAMOUNT 20thFOX
IMAGEMFILMES EUROPA FILMES SONOPRESS
FLASHSTAR TOSHIBA PHILCO
DISAC PHILIPS UNIVERSAL PICTURES
SOM MAIOR PLAYARTE LG PERFORMANCE
AUDIVISION ISLATIN RIGESA LINEAR AUDIO
LUDOVICO SYNCROTAPE MMSOUND
INTERDOMUS LAFER AIRON MARCTRON
SALA VIP IASCA RAULDUARTE
JORNAL DO VIDEO TECSUL ALPHAVIDEO
SONY FUJITSU VIDEOLAR EPSON
ABEAV UBV LASERHOMEVIDEO PROTEUS
VERVIDEO MAUELL HOMETHEATER LUTRON
BOSTON ACUSTICS VISUAL TELAS KREISCHE
ELETROLAR NEWS FOLHA SP MICROSERVICE
ADEPI VIDEOSOM & CIA INNOVATION
TOSHIAUDIO CASAIDEA AMI SET
SANTO ANGELO SENAI TOPTAPE ST2FILMES

PROMOÇÃO/ORGANIZAÇÃO — PR Eventos
REALIZAÇÃO — abeav
REALIZAÇÃO — UBV União Brasileira de Vídeo
APOIO — HOME THEATER
PATROCÍNIO — Philco, LG Digitally your
HOTEL — Atlântica Hotels
CIA AÉREA — VARIG

YU-GI-OH!

DICAS DETONADO

Continuação: COMMAND AND CONQUER

Missão Hostile Takeover
C99F1A8VH
Missão NOD Death Squad
0LF0D3T25
Missão Under Siege: C&C
457E1D682

CONTENDER PS1
Lutadores do Main Event no modo Versus
Crie um novo lutador no modo Main Event. Selecione-o imediatamente e salve o lutador em um Memory Card. Repita esse processo para salvar outro lutador do Main Event. Comece uma partida de dois lutadores no modo Versus. Aperte ■ na tela de seleção de personagens para escolher um dos lutadores gravados anteriormente.
Lutadores escondidos do modo Exhibition
Ganhe o World Championship e salve o jogo. Aperte ■ na tela de seleção de personagens do modo Exhibition e pressione ■ novamente para selecionar Jackel, Goober, Rascal, e Beastman.
Treino dos lutadores do modo Two Player
Aperte ■ na tela de seleção de personagens do modo Two Player e pressione ■ para selecionar Trainer.

METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY PS2
Dog Tags
As Dog Tags são plaquinhas de metal que ficam penduradas no pescoço dos soldados do game. Estas placas de identificação tem várias informações, como o

nome do soldado e o tipo de sangue. Para pegar uma Dog Tag de um inimigo você deve ser muito ágil e rápido. Em primeiro lugar, você não pode matar o oponente antes de conseguir a plaquinha. Logo de cara, surpreenda-o e aponte a arma para o

Continua...

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Thunder Dragon = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)
395 - DANCING ELF
Dark Rabbit = Garvas (2000/1700)
Dark Titan of Terror = Dark Elf (2000/800)
Dig Beak = Garvas (2000/1700)
Haniwa = Magical Sand (2100/1700)
Happy Lover = Dark Witch (1800/1700)
Hoshiningen = Mystical Elf (800/2000)
Mask of Darkness = Dark Elf (2000/800)
Mystical Sheep #2 = Nekogal #2 (1900/2000)
White Dolphin = Ice Water (1150/900)
Wilmee = Garvas (2000/1700)
113 - DARK GRAY
Dharma Cannon = Giga-Tech Wolf (1200/1400)
Hourglass of Life = Garvas (2000/1700)
Key Mace = Nekogal #2 (1900/2000)
336 - DARK HOLE
Stain Storm = Acid Trap Hole (trap)
Umi = Eternal Drought (magic)
169 - DARK KING OF THE ABYSS
Petit Dragon = Blackland Fire Dragon (1500/800)
173 - DARK PRISONER
Petit Dragon = Blackland Fire Dragon (1500/800)
582 - DARK WITCH
Milus Radiant = Nekogal #2 (1900/2000)
Wilmee = Garvas (2000/1700)
168 - DARKFIRE DRAGON
Darkworld Thorns = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Dragon Zombie = Skelgon (1700/1900)
Droll Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
Electric Snake = Thunder Dragon (1600/1500)
Flame Swordsman = Vermillion Sparrow (1900/1500)
Fusionist = Flame Cerebrus (2100/1800)
Giant Soldier of Stone = Stone Dragon (2000/2300)
Jellyfish = Spike Seadra (1600/1300)
LaLa Li-oon = Thunder Dragon (1600/1500)
567 - DARKWORLD THORNS
Fiend's Hand = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Key Mace = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Koumori Dragon = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Mystical Sheep #1 = Flower Wolf (1800/1400)
One-Eyed Shield Dragon = Skelgon (1700/1900)
454 DESTROYER GOLEM
Warrior of Tradition = Mystical Sand (2100/1700)
Water Magician = Mystical Sand (2100/1700)
544 - DHARMA CANNON
Master & Expert = Dice Armadillo (1650/1800)
Milus Radiant = Giga-Tech Wolf (1200/1400)
White Dolphin = Misairuzame (1400/1600)
159 - DIG BEAK
Petit Angel = Garvas (2000/1700)
White Dolphin = Tatsunootoshigo (1350/1600)
256 - DIMENSIONAL WARRIOR
Fire Eye = Flame Swordsman (1800/1600)
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
Skelgon = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)
643 - DISK MAGICIAN
Little Chimera = Dice Armadillo (1650/1800)
Oscillo Hero = Cyber Soldier (1500/1700)
Yamatano Dragon Scroll = Metal Dragon (1850/1700)
244 - DISSOLVEROCK
Garvas = Flame Cerebrus (2100/1800)
Lesser Dragon = Stone Dragon (2000/2300)
Little Chimera = Flame Cerebrus (2100/1800)
Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
144 - DJINN THE WATCHER OF THE WIND
Mystic Lamp = Lord of the Lamp (1400/1200)
Skull Servant = Magical Ghost (1300/1400)
329 - DRAGON CAPTURE JAR
Tremendous Fire = Widespread Ruin (trap)
040 - DRAGON PIPER
D. Human = Flame Swordsman (1800/1600)
Droll Bird = Mavelus (1300/900)
Eyearmor = Charubin Fire Knight (1100/800)
Mystic Lamp = Ushi Oni (2150/1950)
138 - DRAGON STATUE
Hinotama Soul = Flame Swordsman (1800/1600)
Muka Muka = Stone Dragon (2000/2300)
Pot the Trick = Stone Dragon (2000/2300)
Time Wizard = Thousand Dragon (2400/2000)
Zanki = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)
315 - DRAGON TREASURE
Dark Energy = Revival of Serpent Knight Dragon Ritual (ritual)
Elegant Egotist = Yamadrom Ritual (ritual)
Megamorph = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (ritual)
Mooyan Curry = Dragon Capture Jar (magic)
097 - DRAGON ZOMBIE
Electric Lizard = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Firegrass = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Hero of the East = Skelgon (1700/1900)
Jellyfish = Kairyu-shin (1800/1500)
Kaminari Attack = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Mammoth Graveyard = Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)
Queen of Autumn Leaves = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Zone Eater = Kairyu-Shin (1800/1500)
294 - DRAGONESS THE WICKED KNIGHT
Hinotama Soul = Flame Swordsman (1800/1600)
Koumori Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
610 - ELECTRIC LIZARD
Kairyu-shin = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Petit Dragon = Thunder Dragon (1600/1500)
463 - ELECTRIC SNAKE
Hurricail = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Kairyu-Shin = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Rogue Doll = Kaminari Attack (1900/1400)
316 - ELECTRO-WHIP
Metal Guardian = Metalmorph (equip)
MetalMorph = Raigeki (magic)
Umi = Stain Storm (magic)
Wicked Mirror = Elegant Egotist (equip)
318 - ELEGANT EGOTIST
Beast Fangs = War Lion Ritual (ritual)
Dark Energy = Beastry Mirror Ritual (ritual)

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Dragon Treasure = Yamadrom Ritual (ritual)
Harpie Lady = Harpie Lady Sisters (1950/2100)
Horn of Light = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)
Horn of the Unicorn = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)
Key Mace = Cursebreaker (magic)
Legendary Sword = Gharma Sword Oath (ritual)
Mystical Moon = Revival of Sennen Genjin (ritual)
Raigeki = Invigoration (equip)
307 - ELF'S LIGHT
Malevolent Nuzzler = Contruct of Mast (ritual)
Silver Bow and Arrow = Eternal Rest (magic)
251 - ENCHANTING MERMAID
Haniwa = Mystical Sand (2100/1700)
Hard Armor = Wow Warrior (1250/900)
Holograh = Misairuzame (1400/1600)
Lady of Faith = Amazon of the Seas (1300/1400)
662 - ERADICATING AEROSOL
Magical Labyrinth = House of Adhesive Tape (trap)
656 - ETERNAL REST
Armored Zombie = Sword of Dark Destruction (equip)
Kunai with Chain = Novox's Prayer (ritual)
690 - FAKE TRAP
Steel Shell = Turtle Oath (ritual)
345 - FINAL FLAME
Final Flame = Ookazi (magic)
Monsturtle = Steel Shell (equip)
Ooguchi = Beast Fangs (equip)
154 - FIRE REAPER
Flame Manipulator = Magical Ghost (1300/1400)
Flower Wolf = Flame Cerebrus (2100/1800)
Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
White Dolphin = Corroding Shark (1100/700)
157 - FIREGRASS
Flame Ghost = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Flame Swordsman = Vermillion Sparrow (1900/1500)
Flower Wolf = Flame Cerebrus (2100/1800)
Fusionist = Flame Cerberus (2100/1800)
Lesser Dragon = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Mavelus = Crimson Sunbird (2300/1800)
215 - FLAME GHOST
Kurama = Mavelus (1300/900)
Lucky Trinket = Magical Ghost (1300/1400)
Muka Muka = Stone Ghost (1200/1000)
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

inimigo. A melhor maneira de fazer isso é mirando e se aproximando silenciosamente pelas costas do soldado. Quando isso acontece, Snake diz "Freeze!" (Parado!) e o inimigo se rende automaticamente. Depois disso, use ✖ duas vezes e

não pare de mirar no inimigo (mantenha ■ pressionado). Posicione Snake na frente do adversário e continue mirando. O oponente vai se balançar e liberar a Dog Tag.

Inimigos difíceis
Se você usar a dica anterior e mesmo assim o adversário não liberar a Dog Tag, não se preocupe. Use a arma de

Continua...

• Video Games
• Jogos
• Acessórios

** Garantimos o Melhor Preço **

Horário de Funcionamento
Seg. á Sex. 09:00 ás 19:00 Hrs.
Sábado 09:00 ás 18:00 Hrs.

Entregamos para todo o Brasil

Parcelamos em até 06 X

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br

Assistência Técnica Especializada

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070 - 011 - Campinas / SP
(19) 3242 0541

YU-GI-OH!

DICAS
DETONADO

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

fogo e atire nas mãos, braços ou pernas do soldado. Só assim ele vai deixar cair a plaquinha.

Localizações

Confira abaixo a localização de cada uma das Dog Tags distribuídas em todos os níveis de dificuldade. Elas estão apresentadas na seguinte ordem: número/código, tipo de sangue, nome do inimigo e localização.

VERY EASY

Tanker

1. 000 - 0923, A
Olga Gurlukovich – Navigational deck, Wing
2. 001 - 0616, B
Ross E Bowman – Aft Deck
3. 002 - 0704, ?
Abraham Carille – Aft Deck
4. 003 - 0120, O
Kaisser Ag Agnouche – Aft Deck

5. 004 - 0430, O
Arnaud Delaunay – Navigational deck, Wing
6. 005 - 1206, B
Ryoji Makimura – Deck-A, crew's Quarters
7. 006 - 0928, AB
Kim K Christensen – Deck-B, crew's Quarters
8. 007 - 1114, B
Kevin S Purvis – Deck-A, crew's lounge
9. 008 - 0225, AB
Yasuhiro Miyamoto – Deck-A, crew's lounge
10. 009 - 0307, O
Micheal C Anthony – Deck-A, crew's lounge
11. 010 - 1230, A
Carlos Garci Garcie – Deck-D, crew's Quarters
12. 011 - 0618, AB
Mineshi Kimura – Deck-D, crew's Quarters
13. 012 - 0228, AB
Jonathan Hancock – Deck 2, port
14. 013 - 0304, O
Bryn T Kershaw – Deck 2, port
15. 014 - 1205, B

Continua...

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
142 - FLAME MANIPULATOR
Hibikime = Flame Swordsman (1800/1600)
M-Warrior #1 = Charubin Fire Knight (1100/800)
Milus Radiant = Flame Cerebrus (2100/1800)
015 - FLAME SWORDSMAN
Darkfire Dragon = Vermillion Sparrow (1900/1500)
Droll Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)
487 - FLOWER WOLF
Lady of Faith = Nekogal #2 (1900/2000)
Wings of Wicked Flame = Flame Cerberus (2100/1800)
327 - FOLLOW WIND
Acid Trap Hole = Stain Storm (magic)
Breath of Light = Goblin Fan (trap)
Machine Conversion Factory = Harpies Feather Duster (magic)
Wasteland = Breath of Light (magic)
330 - FOREST
Crush Card = Vile Germs (equip)
Ookazi = Wasteland (magic)
Power of Kaishin = Javelin Beetle Pact (ritual)
201 - FRENZIED PANDA
Rare Fish = Marine Beast (1700/1600)
549 - FROG THE JAM
Psychic Kappa = Hyosube (1500/900)
037 - GAIA THE DRAGON CHAMPION
Kaminarikozou = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
LaLa Li-oon = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
038 - GAIA THE FIERCE KNIGHT
Curse of Dragon = Gaia the Dragon Champion (2600/2100)
412 - GIGA-TECH WOLF
Trakadon = Cyber Saurus (1800/1400)
687 - GOBLIN FAN
Bad Reaction to Simochi = Breath of Light (magic)
340 - GOBLIN'S SECRET REMEDY
Goblin's Secret Remedy = Soul of the Pure (magic)
Machine Conversion Factory = Eradicating Aerosol (magic)
109 - GODDESS WITH THE THIRD EYE
Lady of Faith = Dark Witch (1800/1700)
Laughing Flower = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Milus Radiant = Nekogal #2 (1900/2000)
Vishwar Randi = Dark Witch (1800/1700)
198 - HAPPY LOVER
Gorgon Egg = Winged Egg of New Life (1400/1700)
Hibikime = Musician King (1750/1500)
Queen's Double = Dark Witch (1800/1700)
110 - HERO OF THE EAST
Petit Dragon = Dragoness the Wicked Knight (1200/900)
344 - HINOTANA
Hinotama = Final Flame (magic)
Machine Conversion Factory = Insect Armor with Laser Cannon (equip)
313 - HORN OF LIGHT
Elegant Egotist = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)
314 - HORN OF THE UNICORN
Elegant Egotist = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)
025 - HORN IMP
Arlownay = Rose Specter of Dunn (2000/1800)
Job Change Mirror = Summoned Skull (2500/1200)
Yamatano Dragon Scroll = Koumori Dragon (1500/1200)
681 - HOUSE OF ADHESIVE TAPE
Ancient Elf = Elf's Light (equip)
MetalMorph = Machine Conversion Factory (equip)
214 - KAGEMUSHA OF THE BLUE FLAME
Fiend Refrection #1 = Crimson Sunbird (2300/1800)
Milus Radiant = Flame Cerebrus (2100/1800)
Muka Muka = Minomushi Warrior (1300/1200)
White Dolphin = Wow Warrior (1250/900)
073 - KAIRYU-SHIN
Monsturtle = Sea King Dragon (2000/1700)
Turu-Purun = Sea King Dragon (2000/1700)
437 - KAISER DRAGON
Kaminarikozou = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
LaLa Li-oon = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
451 - KANIKABUTO
Sword Arm of Dragon = Kairyu-shin (1800/1500)
279 - KING FOG
Fungi of the Musk = Darkworld Thorns (1200/900)
Psychic Kappa = Kappa Avenger (1200/900)
031 - KOUMORI DRAGON
M-Warrior #1 = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Monsturtle = Spike Seadra (1600/1300)
Oscillo Hero #2 = Thunder Dragon (1600/1500)
Pot the Trick = Stone Dragon (2000/2300)
Rainbow Flower = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Shadow Specter = Dragon Zombie (1600/0)
Time Wizard = Thousand Dragon (2400/2000)
651 - KUNAI WITH CHAIN
Eternal Rest = Novox's Prayer (ritual)
480 - KUWAGATA "ALPHA SIGN"
Ganigumo = Kwagar Hercules (1900/1700)
612 - LADY OF FAITH
Little Chimera = Nekogal #2 (1900/2000)
Morphing Jar = Mystical Sand (2100/1700)
Mystic Lamp = Lord of the Lamp (1400/1200)
Petit Angel = Dark Witch (1800/1700)
191 - LALA LI-OON
Petit Dragon = Thunder Dragon (1600/1500)
Phantom Dewan = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Seiyaryu = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
301 - LEGENDARY SWORD
Elegant Egotist = Gharma Sword Oath (ritual)
Sparks = Salamandra (equip)
Sword of Dark Destruction = Kunai with Chain (equip)
561 - LESSER DRAGON
Mega Thunderball = Thunder Dragon (1600/1500)
Muka Muka = Stone Dragon (2000/2300)
Mushroom Man = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
Mystery Hand = Koumori Dragon

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

(1500/1200)
Phantom Dewan = Blackland Fire Dragon (1500/800)
Skull Servant = Dragon Zombie (1600/0)
Yamatano Dragon Scroll = Koumori Dragon (1500/1200)
260 - LUNAR QUEEN ELZAIM
Meotoko = Garvas (2000/1700)
Muka Muka = Mystical Sand (2100/1700)
Queen's Double = Dark Witch (1800/1700)
160 - M-WARRIOR #1
Morphing Jar = Minomushi Warrior (1300/1200)
The 13th Grave = Armored Zombie (1500/0)
Yamatano Dragon Scroll = Dragon Statue (1100/900)
325 - MACHINE CONVERSION FACTORY
Crimson Sunbird = Harpie's Feather Duster (magic)
Dark Energy = Black Pendant (equip)
Follow Wind = Harpies Feather Duster (magic)
Goblin's Secret Remedy = Eradicating Aerosol (magic)
Hinotoma = Insect Armor with Laser Cannon (equip)
Metal Guardian = MetalMorph (equip)
Silver Bow and Arrow = Winged Trumpeter (equip)
Skelengel = Harpy's Feather Duster (magic)
Umi = Fortress Whale's Oath (ritual)
Violet Crystal = Laser Cannon Arm (equip)
Wasteland = Revival of Skeleton Rider (ritual)
Winged Trumpeter = Harpies Feather Duster (magic)
321 - MALEVOLENT NUZZLER
Cyber Shield = Cosmo Queen's Prayer (ritual)
Dark Energy = Zera Ritual (ritual)
Elf's Light = Contruct of Mast (ritual)
Malevolent Nuzzler = Resurrection of Chakra (ritual)
059 - MAMMOTH GRAVEYARD
Yamatano Dragon Scroll = Koumori Dragon (1500/1200)
Zombie Warrior = Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)
158 - MAN EATER
Silver Fang = Flower Wolf (1800/1400)
501 - Man-Eater Bug
Mechaleon = Snakeyashi (1000/1200)
182 - MASKED CLOWN
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)
248 - MASTER & EXPERT
White Dolphin = Tatsunootoshigo (1350/1600)
197 - MECH MOLE ZOMBIE
Wings of Wicked Flame = Flame

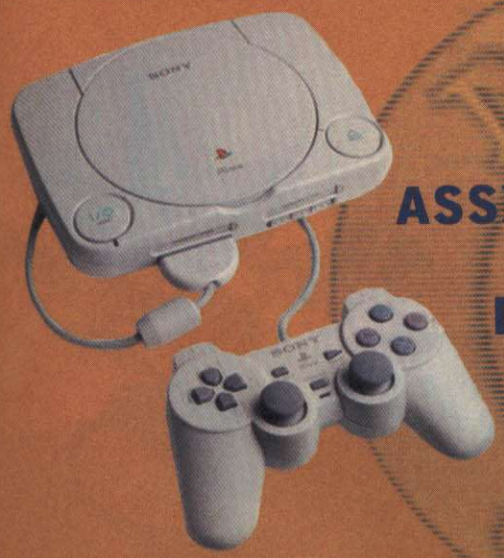
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

Micheal Hurkmans – Deck 2, port
16. 015 - 0630, B
Ken Ogasawara – Engine room
17. 016 - 0218, ?
Petro Kyrylenko – Engine room
18. 017 - 0624, AB
Aaron F Kopf – Engine room
19. 018 - 0513, ?
James P Fitzgibons – Engine room
20. 019 - 0403, A
Alexander Strigi – Engine room
Plant
21. 000 - ????, ?
Iroquois Plisken – Arsenal Gear, Ascending Colon
22. 001 - 0325, O
Carlos I Siu – Strut A Deep Sea Dock
23. 002 - 0324, O
Clinton J Heileman Jr – Strut A Deep Sea Dock
24. 003 - 1213, B
Mike J Newman – Strut A roof
25. 004 - 0417, AB
Rayyan A Said – Strut A

Continua...

www.nickgame.hpg.ig.com.br
nickgame@uol.com.br
(0xx11) 3313-3080 (0xx11) 3326-3727
(0xx11) 8134-5737



VENDA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESTRAVAMENTO
ACESSÓRIOS

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

YU-GI-OH!

DICAS DETONADO

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

Pump Room
26. 005 - 0130, A
Shigeo Okajima – Strut A Pump Room
27. 006 - 0918, O
Cord B Smith – AB connecting bridge
28. 007 - 0816, ?
Mario C Lopez – AB connecting bridge
29. 008 - 0425, O
Shuhei Tanaka – Strut B Transformer Room
30. 009 - 0327, ?
Momoko Kawai – Strut B Transformer Room
31. 010 - 1129, AB
Kengo Iwata – BC connecting bridge
32. 011 - 0624, ?
Daniel Modol – Strut C Dining Hall
33. 012 - 0128, O

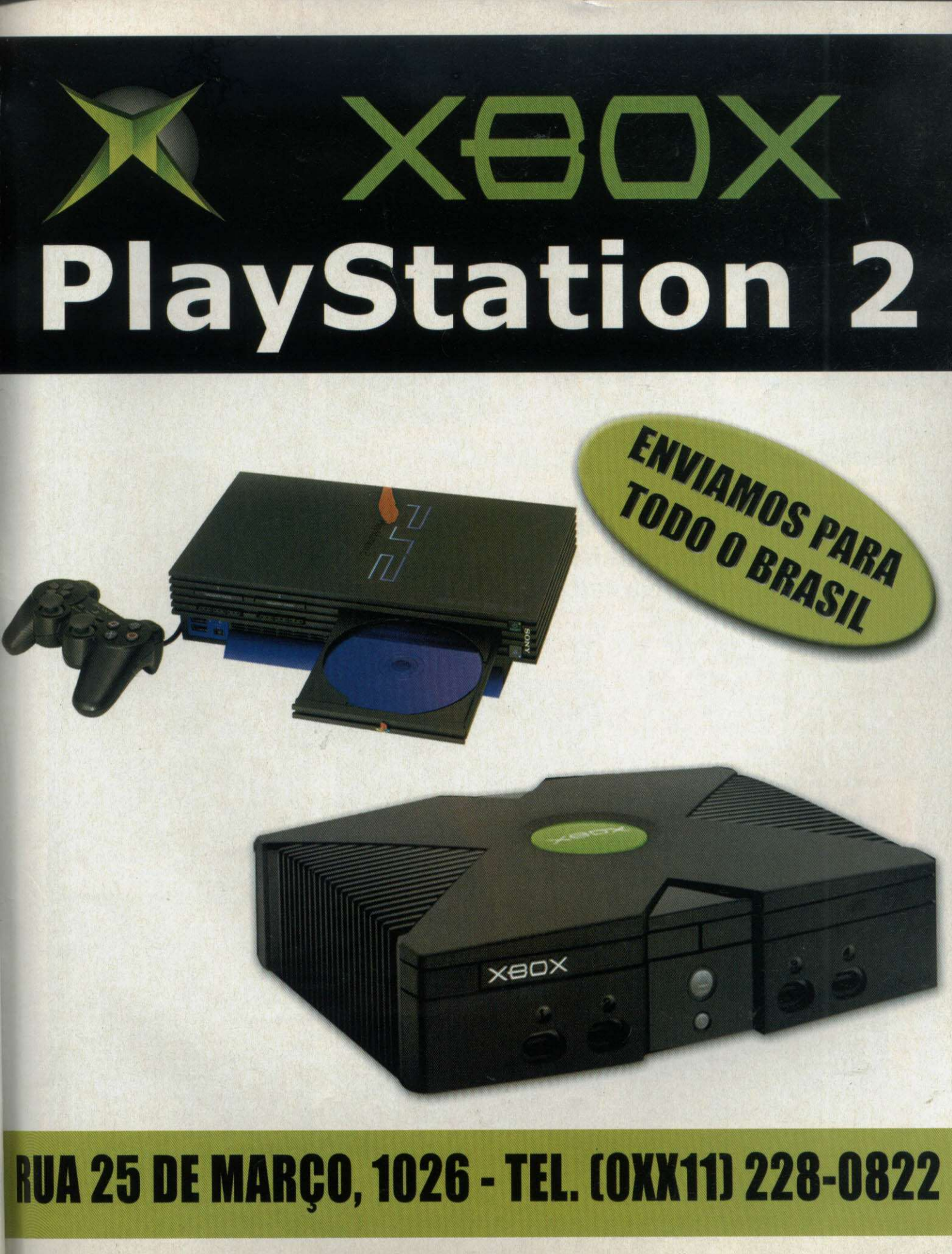
Noriyuki Katsumura – Strut C Dining Hall
34. 013 - 0131, O
Tetsuro Sueyoshi – CD connecting bridge
35. 014 - 0420, O
Tony J Ylaranta – CD connecting bridge
36. 015 - 0611, O
Paul R Martin – Strut D Sediment Pool
37. 016 - 0314, ?
Leandro M Cardoso – Strut D Sediment Pool
38. 017 - 0929, A
Al J Josel – DE connecting bridge
39. 018 - 1227, A
Hyoko Hariyama – DE connecting bridge
40. 019 - 1109, AB
Barna K Olvedi – Strut E Parcel Room
41. 020 - 1205, A
Yuta Kunibe – Strut E Parcel Room
42. 021 - 0620, ?
Daniel C Bell – Strut E heliport
43. 022 - 1011, O
Yuki Miyata – Strut E heliport
44. 023 - 0829, AB
Nadim Daban – Strut F warehouse

Continua...

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Ghost (1000/800)
657 - MEGAMORPH
Beast Fangs = Bear Trap (trap)
CurseBreaker = Reverse Trap (trap)
Dragon Treasure = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (ritual)
Vile Germs = Forest (magic)
658 - METALMORPH
Electro-Whip = Raigeki (magic)
House of Adhesive Tape = Machine Conversion Factory (equip)
Magical Labyrinth = Gate Guardian Ritual (ritual)
MetalMorph = Curse of the Millenium Shield (equip)
Vile Germs = Crush Card (magic)
409 - METAL DRAGON
Milus Radiant = Flame Cerebrus (2100/1800)
Peacock = Crimson Sunbird (2300/1800)
The Immortal of Thunder = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
712 - METEOR DRAGON
Red-Eyes Black Dragon = Meteor Black Dragon (3500/2000)
Thunder Dragon = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
542 - MISAIRUZAME
Air Marmot of Nefariousness = Rare Fish (1500/1200)
Mechanical Snail = Metal Fish (1600/1900)
338 - MOOYAN CURRY
Book of Secret Arts = Hamburger Recipe (ritual)
Dragon Treasure = Dragon Capture Jar (magic)
Mooyan Curry = Bad Reaction to Simochi (trap)
Sparks = Raise Body Heat (equip)
516 - MUKA MUKA
Turtle Raccoon = Boulder Tortoise (1450/2200)
Wings of Wicked Flame = Dissolverock (900/1000)
091 - MYSTIC HORSEMAN
Rare Fish = Marine Beast (1700/1600)
Wings of Wicked Flame = Flame Cerberus (2100/1800)
387 - MYSTIC LAMP
Phantom Dewan = Lord of the Lamp (1400/1200)
Pot the Trick = Ushi Oni (2150/1950)
002 - MYSTICAL ELF
Stone Armadiller = Mystical Sand (2100/1700)
The Shadow that Controls the Dark = Dark Elf (2000/800)
Wow Warrior = Amazon of the Seas (1300/1400)
319 - MYSTICAL MOON
Elegant Egotist = Revival of Sennen Ginjin (ritual)
Umi = Eternal Drought (magic)
642 - MYSTICAL SHEEP #1
White Dolphin = Tatsunootoshigo (1350/1600)
296 - ONE-EYED SHIELD DRAGON
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)
The Little Swordsman of Aile = Dragon Statue (1100/900)
208 - PETIT ANGEL
Silver Fang = Garvas (2000/1700)
200 - PETIT DRAGON
Queen's Double = Dragon Statue (1100/900)
Sectarian of Secrets = Blackland Fire Dragon (1500/800)
Shadow Specter = Dragon Zombie (1600/0)
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)
Steel Scorpion = Metal Dragon (1850/1700)
Terra the Terrible = Koumori Dragon (1500/1200)
179 - PHANTOM DEWAN
Pot the Trick = Ushi Oni (2150/1950)
Shadow Specter = Magical Ghost (1300/1400)
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)
558 - POT THE TRICK
Princess of Tsurugi = Mystical Sand (2100/1700)
Sectarian of Secrets = Ushi Oni (2150/1950)
Skelgon = Stone Dragon (2000/2300)
Wood Clown = Minomushi Warrior (1200/1300)
266 - PRINCESS OF TSURUGI
Rainbow Flower = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
Silver Fang = Nekogal #2 (1900/2000)
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
280 - PROTECTOR OF THE THRONE
Solitude = Invader of the Throne (1350/1700)
635 - QUEEN'S DOUBLE
Stone Ghost = Mystical Sand (2100/1700)
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)
082 - RED-EYES BLACK DRAGON
Summoned Skull = Black Skull Dragon (3200/2500)
Thunder Dragon = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
339 - RED MEDICINE
Red Medicine = Goblin's Secret Remedy (magic)
689 - REVERSE TRAP
Millennium Shield = Stop Defense (magic)
Raise Body Heat = Horn of the Unicorn (equip)
Widespread Ruin = Fake Trap (trap)
247 - ROOT WATER
Hoshiningen = 7 Color Fish (1800/800)
Steel Scorpion = Misairuzame (1400/1600)
371 - SANGA OF THE THUNDER
Seiyaryu = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
443 - SEA KING DRAGON
Time Wizard = Thousand Dragon (2400/2000)
009 - SHADOW SPECTER
Sword Arm of Dragon = Curse of Dragon (2000/1500)
White Dolphin = Corroding Shark (1100/700)
Wings of Wicked Flame = Flame Ghost (1000/800)
669 - SHADOW SPELL
Dark Piercing Light = Swords of Revealing Light (magic)
065 - SILVER FANG
Waterdragon Fairy = Nekogal #2 (1900/2000)
White Dolphin = Tatsunootoshigo (1350/1600)
Wings of Wicked Flame = Flame Cerebrus (2100/1800)
540 - SKELENGEL
Machine Conversion Factory = Harpy's Feather Duster (magic)
024 - SKULL SERVANT
Thunder Dragon = Skelgon (1700/1900)
Time Wizard = Magical Ghost (1300/1400)
White Dolphin = Corroding Shark (1100/700)
620 - SNAKEYASHI
Skull Servant = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
299 - SONIC MAID
The Judgment Hand = Musician King (1750/1500)
341 - SOUL OF THE PURE
Soul of the Pure = Dian Keto the Cure

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories


XBOX
PlayStation 2
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL
SONY
XBOX
RUA 25 DE MARÇO, 1026 - TEL. (0XX11) 228-0822

YU-GI-OH!

DICAS
DETONADO

Continuação:
METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

45. 024 - 0809, AB
Timothy J Kane – Strut F warehouse
46. 025 - 0609, B
Allen J Chang – FA connecting bridge
47. 026 - 0720, A
Jean Luc Cougar – Shell 1 Core, 1F
48. 027 - 0721, AB
Luis A Fernandes – Shell 1 Core, 1F
49. 028 - 0813, A
Yuta Kiguchi – Shell 1 Core, 1F
50. 029 - 0707, B
Masafumi Okuta – Shell 1 Core, B1
51. 030 - 0925, O

Mathew R Bartz – Shell 1 Core, B1
52. 031 - 0718, A
Kunio Takabe – Shell 1 Core, B1
53. 032 - 0409, AB
Joey Simkins – Shell 1 Core, B2 Computer Room
54. 033 - 0627, A
Sue G Westli – Shell 1 Core, B2 Computer Room
55. 034 - 0131, O
Sam M Shrimpton – Shell 1 Core, B2 Computer Room
56. 035 - 0903, O
Norihiko Hibino – Shell 1 Core, B2 Computer Room
57. 036 - 0308, ?
Erik R Christy – KL connecting bridge
58. 037 - 0920, O
Jason C Patino – Strut L Sewage Treatment Facility
59. 038 - 0107, A
Maarten Van Der Zwan – Strut L Sewage Treatment Facility
60. 039 - 0708, B
Motoyuki Toshioka – Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
61. 040 - 0524, A
Adrian Thein – Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
62. 041 - 0416, A
Yuki Higuchi – Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
63. 042 - 1116, A
Peter Stillman – Strut E heliport

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Master (Magic)
448 - SPIKE SEADRA
Octoberser = Kairyu-Shin (1800/1500)
Oscillo Hero #2 = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Time Wizard = Thousand Dragon (2400/2000)
660 - STAIN STORM
Dark Hole = Acid Trap Hole (trap)
MetalMorph = Psycho Puppet Ritual (ritual)
394 - STEEL SCORPION
Root Water = Misairuzame (1400/1600)
Tomozaurus = Cyber Saurus (1800/1400)
426 - STONE DRAGON
Sanga of the Thunder = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Time Wizard = Thousand Dragon (2400/2000)
457 - STONE GHOST
Turtle Raccoon = Boulder Tortoise (1450/2200)
Wood Clown = Minomushi Warrior (1300/1200)
069 - THOUSAND DRAGON
The Immortal of Thunder = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
503 - TURTLE RACCOON
Oscillo Hero #2 = Bolt Escargot (1400/1500)
Stone Ghost = Boulder Tortoise (1450/2200)
555 - TYHONE #2
Blackland Fire Dragon = Red-Eyes Black Dragon (2400/2000)
Ryu-Kishin = Whiptail Crow (1650/1600)
Tripwire Beast = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
269 - VERSAGO THE DESTROYER
Yamatano Dragon Scroll = Blackland Fire Dragon (1500/800)
432 - WATERDRAGON FAIRY
Wolf = Nekogal #2 (1900/2000)
Yashinoki = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)
298 - WICKED DRAGON WITH THE ERSATZ HEAD
Wetha = Spike Seadra (1600/1300)
Wood Clown = Dragon Statue (1100/900)
Yamatano Dragon Scroll = Koumori Dragon (1500/1200)
264 - WING EGG ELF
Weather Control = Mystical Elf (800/2000)
Wretched Ghost of the Attic = Dark Elf (2000/800)
552 - WINGED DRAGON #2
Fireyarou = Crimson Sunbird (2300/1800)
Turtle Tiger = Turtle Bird (1900/1700)
659 - WINGED TRUMPETER
Cyber Shield = Commencement Dance (ritual)
Machine Conversion Factory = Harpies Feather Duster (magic)
Winged Trumpeter = Soul of the Pure (magic)
061 - WOLF
Waterdragon Fairy = Nekogal #2 (1900/2000)
Wings of Wicked Flame = Flame Cerebrus (2100/1800)
231 - WOOD CLOWN
The 3th Grave = Armored Zombie (1500/0)
Wicked Dragon with the Ersatz Head = Dragon Statue (1100/900)
Wings of Wicked Flame = Charubin Fire Knight (1100/800)
563 - WRETCHED GHOST OF THE ATTIC
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)

A

ALL-STAR SLAMMIN´ D-BALL PS1
Poupe seu nariz
Fique longe dos adversários que estão com a posse de bola. Aperte ■ para não ser pego.
Boladas fatais
Faça combinações de botões para usar ataques especiais.

B

BMX XXX PS2
Códigos secretos
Entre com estes truques no menu de Cheat:
Seleção de fases: XXX RATED CHEAT
Seleção de estágios: MASS HYSTERIA
Jogue com Amish Boy: ELECTRICITYBAD ou I LOVE WOOD
Todas as bikes: 65 SWEET RIDES
Bike de Amish Boy: AMISHBOY1699
Bike de Hellkitty: HELLKITTY487
Bike de Itchi: ITCHI594
Bike de Joyride: JOYRIDE18
Bike de Karma: KARMA311
Bike de La'tey: LATEY411
Bike de Manue: MANUEL415
Bike de Mika: MIKA362436
Bike de Nutter: NUTTER290
Bike de Rave: RAVE10
Bike de Skeeter: SKEETER666
Bike de Tripledub: TRIPLEDUB922
Bike de Twan: TWAN18
Fase Launch Pad: SHOWMETHEMONKEY
Fase Rampage Skatepark: IOWARULES
Fase The Dam: THATDAMLEVEL
Vídeo Dam 2: THONG
Fase Las Vegas: SHOWMETHEMONEY
Fase Roots: UNDERGROUND
Fase Sheep Hills: BAABAA
Fase Syracuse: BOYBANDSSUCK
Modo Visão Noturna: 3RD SOG
Modo Happy Bunny: FLUFFYBUNNY
Modo Ghost Control: GHOSTCONTROL
Modo Super Crash: HEAVYPETTING
Modo Green Skin: MAKEMEANGRY
Gaps visíveis: PARABOLIC
Modo Speed: Z AXIS
Balas de fogo. Use a visão em primeira pessoa a atire com ✖: BRONXCHEER
Todos os vídeos: CHAMPAGNE ROOM
Introdução randômica: XXXINTRO
Vídeo Bonus Movie 1: THISISBMXX
Vídeo Bonus Movie 2: KEEPITDIRTY
Vídeo Dam 1: BOING
Vídeo Final Movie: DDUULRRLDRSQUARE
Vídeo Las Vegas 1: HIGHBEAMS
Vídeo Las Vegas 2: TASSLE
Vídeo Launch Pad 69 1: IFLINGPOO
Vídeo Launch Pad 69 2: PEACH
Vídeo Rampage Skatepark 2: BURLESQUE
Vídeo Sheep: ONEDOLLAR
Vídeo Sheep Hills 2: 69
Vídeo Syracuse 1: FUZZYKITTY
Vídeo Syracuse 2: MICHAELHUNT
Vídeo The Bronx, NYC 1: LAPDANCE
Vídeo The Bronx, NYC 2: STRIPTEASE
Vídeo The Bronx, NYC 3: FREESAMPLE
Vídeo UGP Roots Jam 2: BOOTYCALL
Editor de Parks: BULLETPOINT

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Compre e ganhe 10% de Desconto

Tudo para quem é gamemaníaco

Ed. 51 - R$ 5,50

•Detonados: Devil May Cry 2; Marvel vs. Capcom 2; Forbidden Memories •Dicas PS1: Arc the Lad Collection; Pink Panter; Taxi 2; Street Fighter EX 2• Dicas PS2: The Sims; BMX XXX; Pride Flighting; Bio Hazard Gun Survivor 4

Ed. 50 - R$ 5,50

•Detonados: The Gateway; Largo Winch; DragonBall 2 Budokai; The King of Fighter 2000 •Dicas PS1: Metal Slug: Submarine; Mega Man X6; Fisherman´s 2; Arc the Lad 3; Pac-Man 2 •Dicas PS2: Dead to Rights; Clock Tower 3; Rugar; Suikoden 3

Ed. 49 - R$ 5,50

GRÁTIS: Pôster gigante de 83 x 64 cm com todas as capas da PlayStation •Detonados: Winning Eleven 6: FE; Planeta do Tesouro e Mortal Kombat 5 •Dicas PS1: RC Helicopter; WipeOut 3 • Dicas PS2: Blood Rayne; Stars Wars: Bounty Hunter

Ed. 48- R$ 5,50

•Detonados: O Senhor dos Anéis: As Duas Torres; Harry Potter e a Câmara Secreta e Tony Hawk´s Pro Skater 4 •Dicas PS1: C12; Mortal Kombat Trilogy; WCW Mayhem • Dicas PS2: Mortal Kombat 5; Shinobi; Hitman 2; Need dor Speed

Ed. 47 - R$ 5,50

GRÁTIS: Calendário PlayStation com as Garotas 2003 •Detonados: GTA Vice City; Planeta dos Macacos; X-MEN: Next Dimension •Dicas PS1: Stuart Little 2; Ghost In The Shell; Tekken 3 • Dicas PS2: FIFA 2003; Ferrari 355; Contra

Ed. 46 - R$ 4,90

•Detonados: Socom: U.S. Navy Seals; C-12: Final Resistance e Gundam Battle Assault 1 •Dicas PS1: Planet Of The Apes; Duke Nukem: Total Meltdown; Gex 3 • Dicas PS2: Transworld Surf; Mark Of Kri; F1 2002; Auto Modellista

Ed. 45 - R$ 4,90

•Detonados: Onimusha 2; Onimusha 1; Gundam Battle Assault 2 e Driver 2 •Dicas PS1: Stuart Little 2; C-12; Dragon Warrior 7 • Dicas PS2: Mark of Kri; Mike Tyson• E mais: tudo sobre PS2 online no Brasil

Ed. 44 - R$ 4,90

•Detonados: Digimon World 3; Devil May Cry e Stuntman. •Dicas PS1: London Racer 2; MLB 2003; Digimon Rumble •Dicas PS2: MIB 2; GranTurismo 3 • E ainda: Assista vídeos de jogos do PS1 no PC

Ed. 43 - R$ 4,90

•Detonados: Medal of Honor: Frontline; Virtua Fighter 4 e Koudelka •Dicas PS1: Lilo & Stitch; Fifa 2002 World Soccer; Big Bass Fishing •Dicas PS2: EndGame; Onimusha 2; Burnout; Ultimate Sky Surfer

Ed. 42 - R$ 4,90

GRÁTIS: pôster gigante da nova Lara •Detonados: Italian Job; Fear Effect 2: Retro Helix; Roswell Conspirancies •Dicas PS1: Dance Dance Revolution Konamix. •Dicas PS2: No One Lives Forever; Dowforce

Almanaques - R$ 6,50 cada

Edição Extra 1

7.135 dicas, truques e trapaças

Leve 3 por R$ 18,00

Edição Extra 2

9.150 dicas e golpes de jogos de luta

Edição Extra 3

12.500 códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças

Preencha este cupom (original ou xerox) e envie pelo correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-021 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

Número(s)	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Preço Final

Escolha sua forma de pagamento:

1) **Cartão de Crédito**: Autorizo o débito de R$_____ no cartão: ( ) Amex ( ) Credicard ( ) Diners ( ) Visa ( ) Mastercard de número: _____ Validade____/____
número completo do cartão conforme o verso do mesmo *mês* *ano*

2) **Envio de cheque via correio** (cheque cruzado e nominal à Editora Europa)
( ) Anexo(s) o(s) cheque(s) do banco_____no valor de R$_____

3) **Depósito bancário**: Anexo xerox do depósito no valor de R$_____, feito no banco Bradesco, conta 221.978-6, agência 0104-0 **ou** no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Bairro: _____ CEP: _____-_____
Estado: _____ Cidade: _____
Profissão: _____ Data de nascimento: ____/____/____
DDD: _____ Fone: _____ Fax: _____
Celular: _____ e-mail: _____

Ligue e informe: OFERTA : 20 PS

EDITORA EUROPA

O frete não está incluso no preço dos produtos.
Oferta válida de 01/05/2003 a 31/05/2003

GAMESHARK

Use as trapaças mais quentes que separamos e detone facilmente os seus jogos de PS1 e PS2

Ace Combat 3: Electrosphere

SUB REBELLION PS1
Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE807812BCC71922
Atravessar paredes
DE8B5846BF899B8B
DE8B5842BCA99B83
Super Quick Reload
DE8B0B42E00C9B92
Super Turbo
DE8FFFFEF8AA9BA9
DE8FFFFA48CA135B
DE8FFF86CCB99B8D
DE8FFF82F8ABDE4B
DE8FFF8EE0EB9B83
DE8FFF96F8ACDB23

DE8FFF92E00C9B83
DE8FFF9A68CB9EDF
DE8FFFA668CC9EE3
DE8FFFAEE0AB9BF3
DE8FFFAAC4B03A15
DE8078BAC4AC9A43

TOONENSTEIN PS1
Elevador ligado
E003F6D80000
3003F6D80005

TOP GUN: FIRE AT WILL PS1
Armas ilimitadas:
Standard Missiles
801cfeca0064
Fogo certeiro
801cfebc0064
U238's
801cfebe0064

AGM Missiles
801cfecc0064
MIRV Missiles
801cfec00064

TRICK 'N' SNOWBOARDER PS1
Pontuação máxima
800c135cffff
Tempo congelado
800aaeb80000
Personagens liberados:
Leon

Continua...

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE PS1
Todos os aviões
800be6680101
800be66a0101
800be66c0101
800be66e0101
800be6700101
800be6720101
800be6740101
800be6760101
800be6780101
800be67a0101
800be67c0101
Mísseis ilimitados
80166d3000c7
8016701800c7
801662b800c7
8016602800c7
801652e000c7
80166d4000c7
8016587400c7
8016699000c7
801673ac00c7
801662bc00c7
80166c7400c7
801652a000c7
8016578400c7
801663b800c7
80166e6000c7
8016779800c7
80165d8000c7
80166f2c00c7
80165c2000c7
80119C5401F3
Feitiço ilimitado
80119C5601F3
Defesa máxima
80119C5801F3
Velocidade máxima
80119C5A0063
Personagem Poco:
Energia ilimitada
80119D6E03E7
Energia máxima
80119D6C03E7
Magia ilimitada
80119D7203E7
Magia no máximo
80119D7003E7
Poder máximo
80119D7401F3
Feitiço ilimitado
80119D7601F3
Defesa máxima
80119D7801F3
Velocidade máxima
80119CB401F3
Feitiço ilimitado
80119CB601F3
Defesa máxima
80119CB801F3
Velocidade máxima
80119CBA0063
Mais truques:
Todos os itens
(não funciona no GS CDX)
50001C020000
801198106363
Códigos para os itens:
Neba Neba
301198100063
Power Jelly
301198110063
Power Apple
301198120063
Energy Fruit
301198130063
Paralysis Apple
301198140063
Stone
301198150063
Have Reco's Grass
301198160063
Have Herb
301198170063
Poison Berry
301198180063
Rue's Satchel
301198190063
Speed Satchel
3011981A0063
Small Bomb
3011981B0063
Big Bomb
3011981C0063
Cure-All
3011981D0063
Sacred Water
3011981E0063
Revival Tonic
3011981F0063
Attack Tonic
301198200063
Sleep Ball
301198210063
Atrophy Ball
301198220063
Power Nut
301198230063
Palo Nut
301198240063
Life Nut
301198250063
Magic Leaf
301198260063
Magic Sprig
301198270063
Blind Brass
301198280063
Bitter Leaf
301198290063
Nettle
3011982A0063
Hard Nettle
3011982B0063
Summon Pot
3011982C0063
Arc The Lad 2
Dinheiro ilimitado
800BD3ECFFFF
Códigos para os personagens
Personagem Elc:
Energia no máximo
800BD93C270F
Energia ilimitada
800BD93A270F
Magia no máximo
800BD93E270F
Magia ilimitada
800BD940270F
Superstatus
800BD9426000
800BD9446000
800BD9466000
Experiência máxima
800BD94CE0FF
800BD94E05F5
Personagem Lieza:
Energia no máximo
800BDA40270F
Energia ilimitada

ARC THE LAD COLLECTION PS1
Arc The Lad 1
Personagem Arc:
Energia ilimitada
80119C4E03E7
Energia máxima
80119C4C03E7
Magia ilimitada
80119C5203E7
Magia no máximo
80119C5003E7
Poder máximo
80119D7A0063
Personagem Kakara:
Energia ilimitada
80119CAE03E7
Energia máxima
80119CAC03E7
Magia ilimitada
80119CB203E7
Magia no máximo
80119CB003E7
Poder máximo

Arc the Lad Collection

Dark Cloud 2

800BDA3E270F
Magia no máximo
800BDA42270F
Magia ilimitada
800BDA44270F
Superstatus
800BDA466000
800BDA486000
800BDA4A6000
Experiência máxima
800BDA50E0FF
800BDA5205F5
Personagem Paundit:
Energia no máximo
800BE878270F
Energia ilimitada
800BE876270F
Magia no máximo
800BE87A270F
Magia ilimitada
800BE87C270F
Superstatus
800BE87E6000
800BE8806000
800BE8826000
Experiência máxima
800BE888E0FF
800BE88A05F5
Personagem Shu:
Energia no máximo
800BDC48270F
Energia ilimitada
800BDC46270F
Magia no máximo
800BDC4A270F
Magia ilimitada
800BDC4C270F
Superstatus
800BDC4E6000
800BDC506000
800BDC526000
Experiência máxima
800BDC58E0FF
800BDC5A05F5

C

CARD GAMES PS1
Todos os itens do cassino (parte 1)
800aa82c0101
800aa82e0101
800aa8300001
800aa83c0101
800aa83e0101
800aa8400001
800aa84c0101
800aa84e0101
800aa8500101
800aa85c0101
800aa85e0101
800aa8600101
800aa86c0101
800aa86e0101
800aa8700101
800aa87c0101
800aa87e0101
800aa8800101
800aa88c0101
800aa88e0101
Todos os itens do cassino (parte 2)
800aa8900101
800aa89c0101
800aa89e0101
800aa8a00101
800aa8ac0101
800aa8ae0101
800aa8b00101
800aa8bc0101
800aa8be0101
800aa8c00101
800aa8cc0101
800aa8ce0101
800aa8d00101
800aa8dc0101
800aa8de0101
800aa8e00001
800aa8ec0101
800aa8f00101
800aa8f40101
800aa8f60101
Todos os itens do cassino (parte 3)
800aa8fc0101
800aa8fe0101
800aa9000001
800aa9020100
800aa90c0101
800aa90e0101
800aa9100001
800aa9120100
800aa91c0101
800aa91e0101
800aa9200001
800aa9220100
800aa92c0404
800aa92e0505
800aa9300505
800aa9320505
800aa9340505
800aa9360005
800aa9400101
Chips no máximo
8011bef0ea60
Dinheiro máximo
800aa828ea60

D

DARK CLOUD 2 PS2
(GameShark versão 3)
Código mestre
F450B63C FB7C051E
Energia no máximo
25B7B588 64B0D89C
25B7B588 64B0D8BC
Armas no máximo
Arma 1: WHP
25B89508 2021D19C
25B89508 2021D1BC
Arma 1: Synth Points
25209C38 BCB0912E
Arma 1: Weap+
15209628 3CB0D11E
Arma 1: Attack
15209629 3CB0D11E
Arma 1: Durable
15209628 3CB0D13E
Arma 1: Flame
15209629 3CB0D13E
Arma 1: Chill
15209628 3CB0D18E
Arma 1: Lightning
15209629 3CB0D18E
Arma 1: Smash
15209629 3CB0D1AE
Arma 1: Beast
15209629 3CB0D19E
Arma 1: Cyclone
15209628 3CB0D1AE
Arma 1: Excorsism
15209628 3CB0D19E
Arma 1: Scale
15209629 3CB0D1BE
Arma 2: Attack
15209528 3CB0D1AE
Arma 2: Beast
1560B629 3C30D32E
Arma 2: Chill
15209528 3CB0D1BE
Arma 2: Cyclone
1560B628 3C30D30E
Arma 2: Durable
15209529 3CB0D1AE
Arma 2: Excorcism
1560B628 3C30D32E
Arma 2: Flame
15209529 3CB0D19E
Arma 2: Lightning
15209529 3CB0D1BE
Arma 2: Scale
1560B628 3C30D31E
Arma 2: Smash
1560B629 3C30D30E
Arma 2: Synth Points
2560BE38 BC30938E
Arma 2: WHP
25B79588 64B0D82C
25B79588 64B0D81C
Arma 2: Weap+
15209528 3CB0D1AE

DEXTER'S LABORATORY: MANDARK'S LAB? PS1
Vidas ilimitadas
(DeeDee's Dance Game)
801951D00002
Recarregar spray
(Spray Cooties Game, aperte R1+R2)
D00921C6F5FF
80130064FFFF
Aperte L1 + L2 para carregar energia
(Cooties Game)
D00921C6FAFF
80130084FFFF
Vidas ilimitadas
(Atom Blaster Game)
301786290002

DYNASTY WARRIORS 3 PS2
Código mestre
Use o Memory card para salvar o truque
0E3C7DF21645EBB3
0C0C4C1FF88C8A6B
Todos os vídeos
3C298F53F8BFFFFF
Opção Opening liberada
2C298F51F8FCFFFF
Todos os personagens
3C298F2BF9FDFDF1
3C298F2FF9FDFDF1
3C298F33F9FDFDF1
3C298F37F9FDFDF1
3C298F3BF9FDFDF1
3C298F3FF9FDFDF1
3C298F43F9FDFDF1
3C298F47F9FDFDF1
3C298F4BF9FDFDF1
1C298F4FF8FCFEF1
Todas as fases
3C298FEFFFFFFFFF
3C298FF3FFFFFFFF
3C298FF7FFFFFFFF
3C298FFBFFFFFFFF
3C298FFFFFFFFFFF
3C298F03FFFFFFFF
3C298F07FFFFFFFF
3C298F0BFFFFFFFF
3C298F0FFFFFFFFF
3C298F13FFFFFFFF
3C298F17FFFFFFFF
3C298F1BFFFFFFFF
3C298F1FFFFFFFFF
3C298F23FFFFFFFF
3C298F27FFFFFFFF

M

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE PS2
Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE8EFE7ABCBCDDBA
Energia ilimitada
CE70D90CBCA9DD4B
Vidas infinitas
CE70D97ABCA99C8C
Bombas Xeno ilimitadas
CE70D922BCA99C8C
Superpontuação
DE70D9361C9E7B82
Agent Data liberado
CE5D49DEBCA99C84
Alien Data liberado
CE5D49D8BCA99C84
DE5D49DABDAA9C84
DE5D49E6BDAA9C84
DE5D49E2BDAA9C84
DE5D49EEBDAA9C84
DE5D49EABDAA9C84
DE5D49F6BDAA9C84
CE5D49F0BCA99C84
FE5D49F2BCA99B84
Modo Boss liberado
DE5D49D2BDAA9C84
CST liberado
DE5D493EBDAA9C84
DE5D493ABDAA9C84
Seleção de fases:
Fase 2
CE5D49C0BCA99C84
Fase 3
CE5D49CCBCA99C84
Fase 4
CE5D49C8BCA99C84
Fase 5
CE5D49D4BCA99C84
Making Of
FE5D49FDBCA99B84
DE5D48FEBDAA9C84
DE5D48FABDAA9C84
DE5D4886BDAA9C84
DE5D4882BDAA9C84
DE5D488EBDAA9C84
DE5D488ABDAA9C84
DE5D4896BDAA9C84
DE5D4892BDAA9C84
CE5D489EBCA99C84

N

NCAA COLLEGE BASKETBALL 2K3 PS2
Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE9EA6E2BCE34732
Time da casa:
Aperte L1 + L2 para vencer
0E4C6EB8BCA99582
CE4B46D6BCA99B4B
0E4C6EB8BCA99582
CE4B46EABCA99B83
Sem TimeOuts
CE4B46D2BCA99B83
TimeOuts ilimitados
CE4B46D2BCA99B89
Nenhum ponto
CE4B46D6BCA99B83
200 pontos
CE4B46D6BCA99B4B
Time visitante:
Aperte R1 + R2 para vencer
0E4C6EB8BCA99082
CE4B46EABCA99B4B
0E4C6EB8BCA99082
CE4B46D6BCA99B83
Sem TimeOuts
CE4B46F6BCA99B83
TimeOuts ilimitados
CE4B46F6BCA99B89

Dexter's Laboratory: Mandark's Lab?

GAMESHARK

Continuação: TRICK 'N' SNOWBOARDER

00e3f920001
Claire
00e3f930001
Zombie
00e3f940001
Daichi
00e3f8c0001
Ashley

00e3f8d0001
ack
00e3f8e0001
lla
00e3f8f0001
Majagh
00e3f900001
Gale
00e3f910001

TRIPLE PLAY 2002 **PS1**
Todas as recompensas
00542f0ffff
00542f2ffff
Nenhum Strike
005ff580000
Sem bola
005ff590000
Duts reiniciados
aperte L2)
0067e36feff
005ff5a0000
Pontos ilimitados

0001f040000
019765ce0ff
0001f040000
019765e05f5
Time visitante:
0 pontos
005fc410032
Nenhum ponto
005fc410000
Começa com 10 pontos
005fc410000
005fc41000a
Time da casa:
50 pontos
005f4d0032
Nenhum ponto
005f4d0000
Começa com 10 pontos
005fc4d0000
005fc4d000a

Nenhum ponto
CE4B46EABCA99B83
200 pontos
CE4B46EABCA99B4B
Truque extra:
Aperte Select para o meio tempo
0E4C6EB8BCA99A81
DE5CB97EFA299B83

R

RPG MAKER **PS1**
HP ilimitado
(todos os personagens)
8012A46C 082B
8012A46E 0230
8012A474 0014
8012A476 1420
D0128578 0022
8012857A 2400
MP ilimitado
(todos os personagens)
8011E4C4 FFE8
8011E4C8 0004
Dinheiro ilimitado
801E84B4 E0FF
801E84B6 05F5
Red Berries infinitos
301E8317 0063
Blue Berry infinitos
301E8318 0063
Ervas ilimitadas
301E831B 0063
Level rápido
Personagem 1
801E87E0 FFFF
Personagem 2
801E8844 FFFF
Personagem 3
801E88A8 FFFF
Personagem 4
801E890C FFFF

S

SAIYUKI: JOURNEY WEST **PS1**
Status para cada personagens:
Personagens Sanzo
HP máximo
80136f7003e7

Saiyuki: Journey West

HP ilimitado
80136f8a03e7
MP máximo
80136f7203e7
MP ilimitado
80136f8c03e7
Level máximo
30136f5900ff
Experiência máxima
30136f5a0063
WAR no máximo
30136f5b00ff
MGC no máximo
30136f5c00ff
SPD no máximo
30136f5d00ff
LUCK no máximo
30136f5e00ff
Vida no máximo
30136f5f0063
Fogo no máximo
30136f610063
Terra no máximo
30136f630063
Ouro no máximo
30136f650063
Água no máximo
30136f670063
Personagem Goku
HP no máximo
80136fa803e7
HP ilimitado
80136fc203e7
MP no máximo
80136faa03e7
MP ilimitado
80136fc403e7
Level máximo
30136f9100ff
Experiência máxima
30136f920063
WAR no máximo
30136f9300ff
MGC no máximo
30136f9400ff
SPD no máximo
30136f9500ff
LUCK no máximo
30136f9600ff
Vida no máximo
30136f970063
Fogo no máximo
30136f990063
Terra no máximo
30136f9b0063
Ouro no máximo
30136f9d0063
Água no máximo
30136f9f0063
Personagem Hakkai
HP máximo
80136fe003e7
HP ilimitado
80136ffa03e7
MP máximo
80136fe203e7
MP ilimitado
80136ffc03e7
Level máximo
80136fc900ff
Experiência máxima
80136fca0063
MGC no máximo
80136fcc00ff
WAR no máximo
80136fcb00ff
SPD no máximo
80136fcd00ff
LUCK no máximo
80136fce00ff
Vida no máximo
80136fcf0063
Fogo no máximo
80136fd10063
Terra no máximo
80136fd30063
Ouro no máximo
80136fd50063
Água no máximo
80136fd70063
Personagem Ryorin
HP máximo
8013701803e7
HP ilimitado
8013703203e7
MP máximo
8013701a03e7
MP ilimitado
8013703403e7
Level máximo
3013700100ff
Experiência máxima
301370020063
WAR no máximo
3013700300ff
MGC no máximo
3013700400ff
SPD no máximo
3013700500ff
LUCK no máximo
3013700600ff
Vida no máximo
301370070063
Fogo máximo
301370090063
Terra no máximo
3013700b0063
Ouro no máximo
3013700d0063
Água no máximo
3013700f0063
Personagem Gojo
HP máximo
8013705003ef
HP ilimitado
8013706a03ef
MP máximo
8013705203ef
MP ilimitado
8013706c03ef
Level máximo
3013703900ff
Experiência máxima
3013703a0063
WAR no máximo
3013703b00ff
MGC no máximo
3013703c00ff
SPD no máximo
3013703d00ff
LUCK no máximo
3013703e00ff
Vida no máximo
3013703f0063
Fogo no máximo
301370410063
Terra no máximo
301370430063
Ouro no máximo
301370450063
Água no máximo
301370470063
Personagem Kikka
HP máximo
8013708803e7
HP ilimitado
801370a203e7
MP máximo
8013708a03e7

Saiyuki: Journey West

MP ilimitado
801370a403e7
Level máximo
8013707100ff
Experiência máxima
801370720063
WAR no máximo
8013707300ff
MGC no máximo
8013707400ff
SPD no máximo
8013707500ff
LUCK no máximo
8013707600ff
Vida no máximo
801370770063
Fogo no máximo
801370790063
Terra no máximo
8013707b0063
Ouro no máximo
8013707d0063
Água no máximo
8013707f0063
Personagem Kinrei
HP máximo
8013716803e7
HP ilimitado
8013718203e7
MP máximo
8013716a03e7
MP ilimitado
8013718403e7
Level máximo
3013715100ff
Experiência máxima
301371520063
WAR no máximo
3013715300ff
MGC no máximo
3013715400ff
SPD no máximo
3013715500ff
LUCK no máximo
3013715600ff
Vida no máximo
301371570063
Fogo no máximo
301371590063
Terra no máximo
3013715b0063
Ouro no máximo
3013715d0063
Água no máximo
3013715f0063
Personagem Ginrei
HP máximo
801371a003e7
HP ilimitado
801371ba03e7
MP máximo
801371a203e7
MP ilimitado
801371bc03e7
Level máximo
3013718900ff
Experiência máxima
3013718a0063
WAR no máximo

3013718b00ff
MGC no máximo
3013718c00ff
SPD no máximo
3013718d00ff
LUCK no máximo
3013718e00ff
Vida no máximo
3013718f0063
Fogo no máximo
301371900063
Terra no máximo
301371910063
Ouro no máximo
301371920063
Água no máximo
301371930063

SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION PS2
(GameShark 2 3.0)
Código mestre
F441B61E B27C4416
Munição ilimitada para a segunda pistola
24903328 34344568

STAR WARS: BOUNTY HUNTER PS2
(GameShark 2 1.X ou 2.X)
Código mestre
0E3C7DF21853E59E
EE949B36BCC22D72
Créditos ilimitados
CEA292FABCA99BE6
Galeria de arte liberado
DEBFF78ABCAE7A6B
TCG Cards
DEBFF0B2BCB09A81
Todas as fases
CEBFF0AABCA99A82
CEBFF0B6BCA99A82
(GameShark 2 3.0)
Código mestre
F445BE3A FE7C4D1E
Todas as fases completadas
24471C16 D92D0E92
Continues ilimitados
0455B660 96364221

STAR WARS: STARFIGHTER PS2
(GameShark 2 3.0)
Código mestre
F4463562 DB689D16
Fases completadas:
Treinamento 1 - Hard
15103169 147443DA
Treinamento 1 – segundo jogador
05103169 147443E8
Treinamento 1 - Medalha A
05103169 147463E8
Treinamento 1 - Medalha B
05103168 147443D8
Treinamento 1 - Medalha C
05103168 147463D8
Treinamento 2 - Hard
15103269 14F443DA
Treinamento 2 - segundo jogador
05103269 14F443E8
Treinamento 2 - Medalha A
05103269 14F463E8
Treinamento 2 - Medalha B
05103268 14F443D8
Treinamento 2 - Medalha C
05103268 14F463D8
Treinamento 3 - Hard
15103369 14F443DA
Treinamento 3 - segundo jogador
05103369 14F443E8
Treinamento 3 - Medalha A
05103369 14F463E8
Treinamento 3 - Medalha B
05103368 14F443D8
Treinamento 3 - Medalha C
05103368 14F463D8
Treinamento 4 - Hard
15103169 14F4435A
Treinamento 4 - segundo jogador
05103169 94F4436A
Treinamento 4 - Medalha A
05103169 94F4636A
Treinamento 4 - Medalha B
05103168 94F4435A
Treinamento 4 - Medalha C
05103168 94F4635A
Treinamento 5 - Hard
15103069 14F443DA
Treinamento 5 - segundo jogador
05103069 14F443E8
Treinamento 5 - Medalha A
05103069 14F463E8
Treinamento 5 - Medalha B
05103068 14F443D8
Treinamento 5 - Medalha C
05103068 14F463D8
Act I 2 - Hard
15103129 16F4575A
Act I 2 – segundo jogador
05103129 16F45768
Act I 2 - Medalha A
05103129 16F47768
Act I 2 - Medalha B
05103128 16F45758
Act I 2 - Medalha C
05103128 16F47758
Act I 3 - Hard
15101269 1474415A
Act I 3 - segundo jogador
05101269 14744168
Act I 3 - Medalha A
05101269 14746168
Act I 3 - Medalha B
05101268 14744158
Act I 3 - Medalha C
05101268 14746158
Act I 4 – Hard
15101169 1474531A
Act I 4 - segundo jogador
05101169 14745328
Act I 4 - Medalha A
05101169 14747328
Act I 4 - Medalha B
05101168 14745318
Act I 4 - Medalha C
05101168 14747318
Act I 5 - Hard
15101369 1474539A
Act I 5 - segundo jogador
05101369 147453A8
Act I 5 - Medalha A
05101369 147473A8
Act I 5 - Medalha B
05101368 14745398
Act I 5 - Medalha C
05101368 14747398
Act II1 - Hard
15501369 1474435A
Act II 1 - segundo jogador
05501369 14744368
Act II 1 - Medalha A
05501369 14746368
Act II 1 - Medalha B
05501368 14744358
Act II 1 - Medalha C
05501368 14746358
Act II 2 - Hard
15501269 14F4435A
Act II 2 - segundo jogador
05501269 14F44368
Act II 2 - Medalha A
05501269 14F46368
Act II 2 - Medalha B
05501268 14F44358
Act II 2 - Medalha C
05501268 14F46358
Act II 3 - Hard
15501269 1474435A
Act II 3 - segundo jogador
05501269 14744368
Act II 3 - Medalha A
05501269 14746368
Act II 3 - Medalha B
05501268 14744358
Act II 3 - Medalha C
05501268 14746358
Act II 4 – Hard
15501069 14F443DA
Act II 4 - segundo jogador
05501069 14F443E8
Act II 4 - Medalha A
05501069 14F463E8
Act II 4 - Medalha B
05501068 14F443D8
Act II 4 - Medalha C
05501068 14F463D8
Act II 6 – Hard
15501169 14F443DA
Act II 6 - segundo jogador
05501169 14F443E8

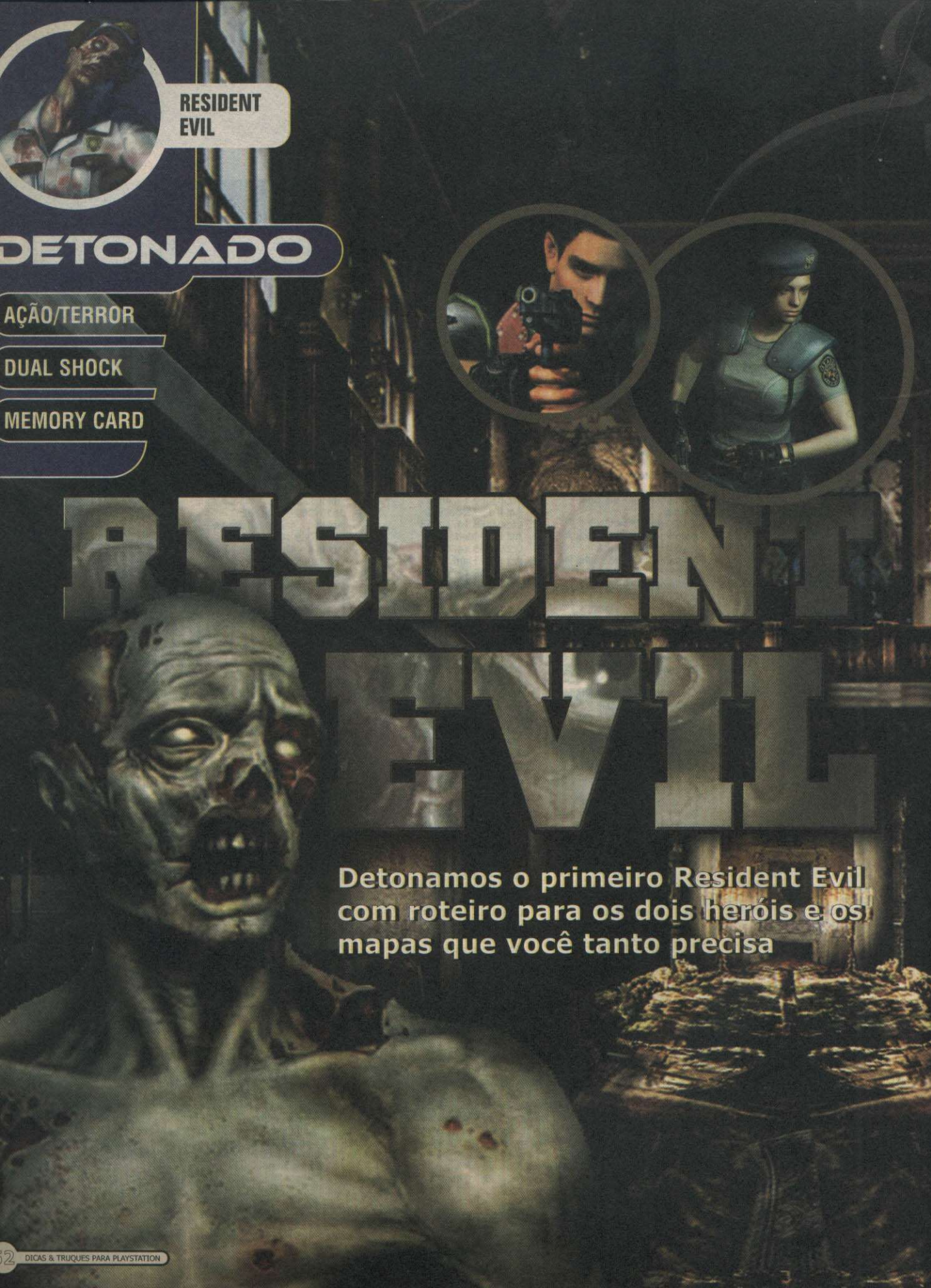
Act II 6 - Medalha A
05501169 14F463E8
Act II 6 - Medalha B
05501168 14F443D8
Act II 6 - Medalha C
05501168 14F463D8
Act III1 - Hard
15101069 1474435A
Act III 1 - segundo jogador
05101069 14744368
Act III 1 - Medalha A
05101069 14746368
Act III 1 - Medalha B
05101068 14744358
Act III 1 - Medalha C
05101068 14746358
Act III 2 – Hard
15501169 14F4435A
Act III 2 - segundo jogador
05501169 14F44368
Act III 2 - Medalha A
05501169 14F46368
Act III 2 - Medalha B
05501168 14F44358
Act III 2 - Medalha C
05501168 14F46358
Act III 3 - Hard
15101069 14F443DA
Act III 3 - segundo jogador
05101069 14F443E8
Act III 3 - Medalha A
05101069 14F463E8
Act III 3 - Medalha B
05101068 14F443D8
Act III 3 - Medalha C
05101068 14F463D8
Act III 4 - Hard
15101369 14F4435A
Act III 4 - segundo jogador
05101369 14F44368
Act III 4 - Medalha A
05101369 14F46368
Act III 4 - Medalha B
05101368 14F44358
Act III 4 - Medalha C
05101368 14F46358
Act III 5 - Hard
15101369 14F443DA
Act III 5 - segundo jogador
05101369 14F443E8
Act III 5 - Medalha A
05101369 14F463E8
Act III 5 - Medalha B
05101368 14F443D8
Act III 5 - Medalha C
05101368 14F463D8
Act III 6 – Hard
15503269 1474515A
Act III 6 - segundo jogador
05503269 14745168
Act III 6 - Medalha A
05503269 14747168
Act III 6 - Medalha B
05503268 14745158
Act III 6 - Medalha C
05503268 14747158

STREET FIGHTER ALPHA 2 PS1
Golpe mortal
d21903241f02
801981f20001
d01903241f02
801981f00001
d01903241f02
801985840001
d01903241f02
801985860001
Primeiro jogador: Barra no Level 3
8019825a0090
Energia ilimitada
801981f20090
801981f00090
Segundo jogador: Barra no Level 3
801985ee0090
Energia ilimitada
801985840090
801985860090

O QUE É GAMESHARK?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques impossíveis de se fazer sem este equipamento. Os códigos publicados nesta sessão devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). Existem vários modelos e tipos de GameShark. Por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um modelo a outro. Os truques que separamos servem somente para os GameSharks da InterAct e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Se você tiver algum problema para carregar algum truque, consulte as dicas ao lado.

Dicas obrigatórias
- Todos os "Códigos mestres" devem ser carregados junto com os demais truques. Caso contrário, as trapaças não funcionarão.
- Os truques que publicamos funcionam somente em modelos de GameShark da InterAct. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Recomendamos que você carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar e apresentar uma tela preta.
- A maioria das truques não funciona a partir de Save Games antigos. Por isso, você terá que iniciar um novo game quando carregar um ou mais códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, principalmente games modificados.



RESIDENT EVIL

DETONADO

AÇÃO/TERROR

DUAL SHOCK

MEMORY CARD

RESIDENT EVIL

Detonamos o primeiro Resident Evil com roteiro para os dois heróis e os mapas que você tanto precisa

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Marcio Fernando de Lima

Os clássicos não morrem jamais, principalmente se forem da Capcom. E o jogo Resident Evil, do PS1, é a maior prova disso. Mais de sete anos após seu lançamento, o título ainda causa arrepios em muita gente. E a febre Resident Evil voltou com força total no ano passado com o lançamento do filme Resident Evil: O Hóspede Maldito, que é inspirado no jogo.

HISTÓRIA SINISTRA

Tudo começa em julho de 1998, quando algumas pessoas apareceram mortas na floresta de Ranccoon City. Acreditando que os assassinatos são obra de um psicopata, a polícia local envia um grupo de agentes, o Bravo Team, para investigar o caso. Por motivos desconhecidos, o helicóptero que transporta o grupo cai e os sobreviventes do acidente ficam sem comunicação. Algum tempo depois, eles descobrem uma mansão e decidem entrar para pedir ajuda. Todos – exceto a agente Rebecca Chambers – são atacados por estranhas criaturas e morrem em poucos segundos.

Na seqüência, as autoridades mandam um segundo grupo, o Alpha Team, que conta com sete integrantes, entre os quais os heróis Jill Valentine e Chris Redfield. Quando eles encontram o helicóptero do primeiro grupo, surgem perigosas criaturas. O Alpha Team se separa e alguns agentes morrem.

Jill e Chris descobrem que a mansão era um laboratório de pesquisas da Umbrella e que algum "acidente" biológico aconteceu no local. Uma espécie de vírus criado artificialmente infectou as pessoas, transformando-as em zumbis canibais totalmente irracionais. Por isso, cabe a você controlar Jill ou Chris e descobrir quem são os responsáveis por tudo isto. Acompanhe agora o roteiro do game que traz todos os mapas e dicas que você precisa para finalizar o jogo. Ele serve também para a versão Director's Cut.

△ *RE 1 é o único game da série que conta com cenas filmadas na abertura e entre as fases*

CONTROLES

■	Correr
✖	Ação/Pegar ou usar itens
R1 + ✖	Atirar
R1	Sacar arma
Select + Start	Option

DICAS DO BRAVO TEAM

MANUAL DO ALPHA TEAM

Antes de sair matando os monstros que aparecem, siga nossas dicas:

1 - Ande sempre com as chaves que você pegar no decorrer do game.
2 - Durante a aventura, fique com duas ervas combinadas em seu inventário. Isso é essencial!
3 - Para ganhar tempo e economizar munição, drible os zumbis.
4 - Para matar os inimigos mais facilmente, acerte-os na cabeça.
5 - Deixe pelo menos um espaço livre em seu inventário. Isso vai facilitar a sua vida quando você encontrar algum item necessário.

ERVAS

As ervas servem para recarregar sua energia e são essenciais no game. Elas podem ser combinadas garantindo um efeito de cura ainda maior. Confira todas as combinações possíveis e use-as da melhor forma:

Erva	Energia	Cura veneno?
Verde	25%	Não
Azul	Não	Sim
Vermelha	Não	Não
Verde+Vermelha	100%	Não
Verde+Azul	25%	Sim
Verde+Verde	50%	Não
Verde+Verde+Azul	50%	Sim
Verde+Verde+Verde	100%	Não
Verde+Vermelho+Azul	100%	Sim

SEGREDOS

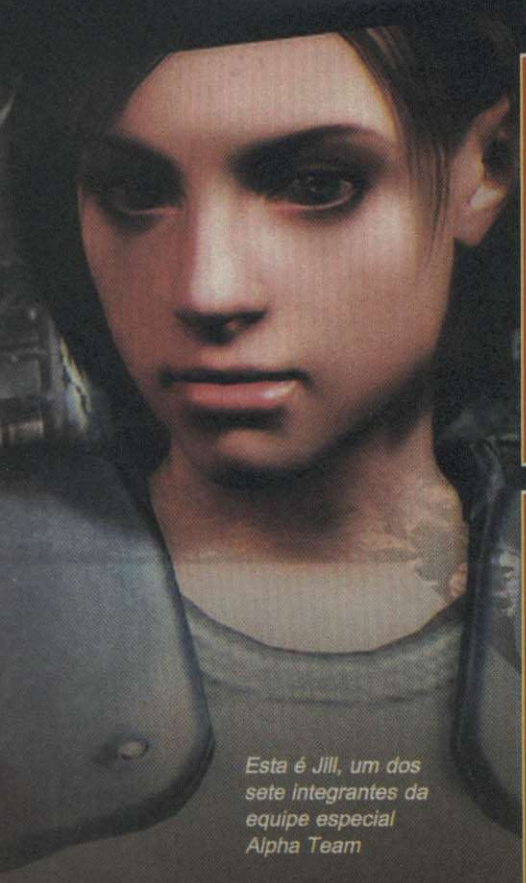
Rocket launcher
Termine o game com Jill ou Chris em menos de três horas. O Rocket launcher aparecerá no final dos créditos. Salve o game e comece uma nova aventura com um poderoso lança-mísseis.

Special Key
Para conseguir a chave da sala especial, vença o jogo fazendo o final completo. Para isso, salve seus amigos na seguinte ordem usando Jill: Chris e Barry. Já quando você estiver jogando com Chris, salve primeiro Jill e depois Rebecca. Quando conseguir isso, comece um novo game, abra a sala do espelho e troque de roupa usando a chave secreta.

O TERROR ESTÁ SOL COMEÇANDO

PERSONAGEM JILL VALENTINE

MANSION 1



Esta é Jill, um dos sete integrantes da equipe especial Alpha Team

Siga Barry até a sala de jantar (1), veja uma animação e pegue o Emblem na lareira. Entre no corredor ao lado (2) e veja uma criatura devorando um membro da equipe S.T.A.R.S. Equipe-se com a Beretta e mate-a. Pegue dois Clips (munição) junto ao corpo, volte até Barry e vá para a sala principal. Explore o local junto com Barry. Para isso, dê a volta por baixo da escada. Barry entregará a você o Lockpick, que serve para abrir algumas portas, e irá embora. **Siga até a sala do piano (3), empurre a estante e pegue a Music Notes que está na prateleira.** Use este item no piano para revelar uma passagem secreta.

Entre na passagem, pegue o Gold Emblem e subsitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1) e coloque o Gold Emblem no local onde você pegou o anterior. Recolha a Shield Key atrás do relógio e suba as escadas da sala principal. Entre pela porta do corredor estreito, que tem uma marca de sangue (4), pegue a Bazooka e volte para o andar inferior. Entre na sala seguinte (5), empurre a escada até a estátua para pegar o mapa do primeiro andar (1F) e tire a mesinha que está em frente à porta que tem cortinas vermelhas. Entre lá e pegue o Ink Ribbon que está no final do corredor. Este item serve para gravar o seu progresso.

Agora, vá para a sala dos quadros (6) e prepare-se para resolver um enigma. Não atire nos corvos que estão no topo e acione os quadros na seguinte ordem, do mais novo para o mais velho:

1 - A Newborn Baby
2 - A Infant
3 - A Livery Boy
4 - A Young Man
5 - Tired Middle-Aged Man
6 - A Bold-Looking Old Man
7 - Finalize no quadro no fim do corredor.

O último quadro cairá e você encontrará o Star Crest. Passe pelo corredor ao lado (7) e entre na sala à frente (8). Abra o baú e guarde os itens descartáveis. Carregue apenas a Shield Key, a Beretta e a munição. Não se esqueça de pegar o Chemical, o pó químico que está ao lado do baú. Saia do local e suba as escadas para alcançar o segundo andar. Entre pela porta ao lado, mate o zumbi (9), vá para a biblioteca (10) e pegue o Botany Book em cima da mesa. Agora, siga para a parte de cima da sala de jantar (11). Mate os inimigos e empurre a estátua para a beira do corredor, fazendo-a cair.

Siga para a porta dos fundos, desça a escada e entre no quarto ao lado (12). Pegue o Ink Ribbon e salve seu progresso. Volte para o corredor (13) e entre pela última porta. Detone os inimigos, entre na sala do final do outro corredor (14). Neste local, há uma fonte e uma planta monstruosa. Use o Chemical no motor ao lado da porta para matar o estranho animal. Pegue as ervas que estão perto dos tentáculos e a Armor Key no escudo. Volte para a sala de jantar, pegue o Blue Jewel, dentro da estátua, e siga para a outra sala (15).

Coloque o Blue Jewel na estátua de tigre, pegue o Wind Crest e entre no quarto ao lado (16). Recolha a munição em cima da cama, vá até a mesinha do outro lado da cama e pegue o Keeper's Diary. Mate o zumbi e pegue munição para a Shotgun. Siga para o quarto (17) e recolha munição para a Beretta e a Broken Shotgun no armário. Na gaveta da escrivaninha há mais munição. Volte até o quarto do baú (12) e alivie seu inventário. Deixe as chaves e as armas, exceto a Bazooka. **Suba a escada e siga para a sala das estátuas** (18).

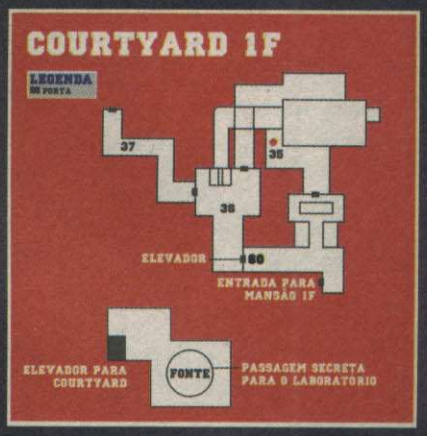
Empurre as estátuas para cima dos ralos. Aperte o botão (Switch) no chão para abrir um compartimento que libera o item Sun Crest. Passe pelo corredor (19) e siga para a sala (20). Entre no quarto (21) e encontre com Barry. Receba o Researsher's Will e vá embora. Ao lado da porta há uma placa transparente com insetos. Aperte o botão para esvaziar o aquário. Em seguida, empurre o aquário na direção oposta à prateleira. Feito isso, empurre a prateleira na direção oposta à porta. Pegue uma caixa de explosivos para a Bazooka atrás da prateleira e um Ink Ribbon no casaco branco que está ao lado da porta.

Entre no quarto ao lado (22), recolha o Lighter na estante iluminada e a munição da Beretta. Feito isso, pegue a erva vermelha e saia. Volte ao corredor (9) e siga para a sala (23). Use o isqueiro na lareira, pegue a erva e o mapa do segundo andar (2F). Mas antes você terá que ajudar seu amigo Richard. **Siga para o corredor (24) e veja uma animação**.

Vá para o quarto perto da escada (12) e pegue o Serum na estante. Não deixe o isqueiro ou uma das chaves e leve a erva vermelha. Volte até Richard (24) e consiga o rádio. Pegue munição no corpo dele e uma erva. Combine as duas ervas que você tem. Siga para a sala ao lado (25), use o isqueiro para acender a vela, empurre a prateleira e entre pela porta secreta. Explore o local e pegue munição para a Bazooka e a Beretta. Há um Ink Ribbon sobre a mesa. Agora, você deve recolher a última pedra (Crest) que está com a cobra gigante.

Volte, suba a escada e prepare-se para encará-la (26). A cobra não vai atacá-lo se você não passar da metade da sala. Por isso, não se assuste. Não tente matá-la agora, pois você vai vencê-la depois. Esquive-se dela, corra para o buraco de onde ela veio, pegue a Moon Crest e saia. Há munição para a Shotgun sobre uma caixa à direita da porta. Saia do local e veja que Jill começa a passar mal. Vá para o quarto onde você pegou o Serum (12), recolha outro no armário e use-o. No baú, pegue todas as Crest e a Broken Shotgun. Vá para a sala principal, entre na outra (27) e explore o local. Pegue munição para a Beretta que está na mesinha e fique atento. No pequeno corredor atrás da estante há um zumbi e uma mesa com munição para a Shotgun. Existe uma porta no fim do corredor que o leva para uma outra sala (28). Entre as cortinas, há um Ink Ribbon e, do outro lado, uma porta trancada que só pode ser aberta com a Special Key que é liberada quando você completa o game. Siga até o final do corredor (29) e destranque a porta de metal. Neste local (30) há dois cachorros e muitas ervas. Pegue-as mais tarde. Entre na sala ao lado (31), passe pela outra porta e encontre a Shotgun na parede (32). Tire esta Shotgun da parede e ponha a Broken Shotgun no mesmo lugar. Volte e siga para o corredor ao lado (33). Coloque as Crests na placa, perto da porta, para liberar passagem. Entre na sala (34), empurre a escada na direção da prateleira da parede e suba. Pegue a Crank (manivela), passe pela outra porta e saia da mansão.

COURTYARD



Fique com a Shotgun e tome cuidado com os cachorros. Depois disso, tente contato via rádio e pegue o mapa do jardim no beco. Pegue as ervas azuis e siga para o portão. Do outro lado, use a Crank na viga do lado esquerdo da piscina (35), fazendo com que a água seja escoada e abrindo caminho. Atravesse até o outro lado e, depois de subir a escada, corra até o elevador para não ser picado pelas cobras.

Quando Jill chegar na parte de baixo (36), a água da piscina terá formado uma cortina d'água. Mate os cachorros e siga pelo corredor ao lado (37), onde há mais ervas. Dê preferência para as azuis.

GUARDHOUSE

RESIDENT EVIL

DETONADO

Empurre a estátua até o buraco (38) como mostra o mapa. Se você não cobrir o buraco, um tentáculo tentará enforcá-lo toda vez que você passar por aí. Entre no quarto ao lado (39), pegue o Spray e munição para a Bazooka. Coloque-os no baú e salve seu progresso. **Entre no banheiro logo à frente (40), esvazie a banheira e pegue a chave C. Room Key.**

Saia, vá até a cama (41), abra a gaveta da mesinha e pegue munição. Recolha o Red Book sobre a cama e siga para a sala de jogos (42).

Mate as aranhas, vá até a mesa de bilhar e leia os números. Na mesinha ao lado há um Ink Ribbon e munição para a Beretta. Siga pelo corredor (43) e pegue a chave Dormitory Key em cima da mesinha (44). Siga para o quarto ao lado (45), entre no banheiro e pegue munição para a Beretta. Saia, vasculhe o quarto, recolha o mapa do dormitório e o Plant 42 Report sobre a cama. Abra a gaveta da mesinha para pegar mais munição para a Shotgun. Agora empurre o armário da esquerda para a parede do fundo e o da direita para a parede da direita. Desça a escada para chegar ao outro lado (Guardhouse B1).

No corredor, empurre as caixas dentro d'água para formar uma ponte. Depois de atravessar o local, entre na água e siga para a sala (46). Acione a alavanca abaixo da luz vermelha piscando para esvaziar o local e depois acione o botão ao lado da porta.

Vá até a sala (47), pegue munição e a outra Dormitory Key. Volte e entre em outra sala (48). Olhe a raiz da planta e grave muito bem este local. Volte para o andar de cima, vá até o quarto (49), entre no banheiro (50) e pegue munição para a Bazooka. Recolha um Ink Ribbon na gaveta, vá até a estante de livros e pegue o White Book. No lugar deste livro, coloque o Red Book e confira a passagem secreta. Não entre lá agora. Saia da sala e siga para outro aposento (51).

Para abrir a porta, você precisa usar o código: 345. Dentro da sala, pegue três garrafinhas para fazer a fórmula V-jolt:

1 - Encha uma garrafa com água da pia e outra com o umb.No2 que está na prateleira. Combine-as para obter o np-003.
2 - Agora, encha uma garrafa com umb.No4 e combine-a com o np-003. Você terá o umb.No7.
3 - Encha mais uma garrafa com umb.No4 e outra com umb.No2. Combine-as para obter o yellow-6.
4 - Combine o yellow-6 com o umb.No7, para obter o umb.No13.
5 - Para finalizar, faça outra solução de np-003 e combine-a com o umb.No13.

Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt. Volte até a sala onde você viu a raiz da planta (48) e use a V-jolt para murchá-la.

Volte até a sala do baú (39) e pegue suas melhores armas e plantas combinadas. Salve seu progresso, siga para a sala da passagem secreta que você abriu (49) e entre. Para detonar a planta gigante, aponte a arma para cima e atire. Não fique muito tempo parado no mesmo lugar, pois cai ácido do teto. Depois de alguns tiros, a planta morre. Pegue a chave Helmet Key na lareira e volte para a mansão. Após a animação, vá para a sala onde está o baú (39) e pegue uma planta combinada ou um spray. Salve o seu progresso.

MANSION

Ao chegar na mansão, tome cuidado com os monstros Hunters. Passe pela porta ao lado (52), acenda a luz em cima da mesa e pegue munição para a Magnum. Pegue o livro (Doom Book 1) e abra o inventário. Feito isso, selecione o livro e use a opção Check. Vire o livro de lado e aperte o botão para abri-lo. Pegue a Eagle Medal, um item secreto.

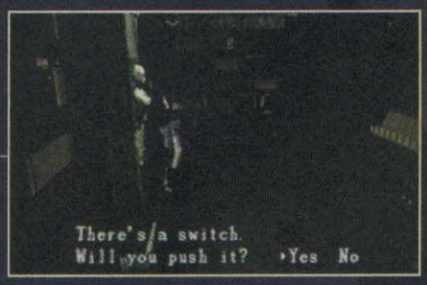
Entre pela porta, mate o Hunter e leia o bilhete de Barry. Vá para a outra sala (8), pegue os itens e alivie seu inventário no baú. Leve a Shotgun, a Beretta e munições para ambas. Não se esqueça de levar a chave Helmet Key e plantas combinadas. Saia da sala, suba a escada e siga para sala da lareira (23). Entre pela porta ao lado (53) e prepare-se para detonar a Cobra gigante. Mexa no piano para encarar o monstro. **Logo de cara, deixe a cobra fazer o buraco no chão e acerte-a sem dó.**

Dê uns dez tiros de Shotgun nela e acabe com a aberração. Examine o buraco que ela fez e veja outra animação. Examine o local e aperte o interruptor no túmulo (não desça a escada). Volte para o buraco e espere Barry jogar uma nova corda. Suba e receba o Pass Number.

Desça pela corda e depois pela escada. Mate os inimigos, pegue a munição, siga até o final do corredor e entre pela porta. Mais adiante, mate os zumbis e recolha as ervas. Siga para a porta no final do corredor à direita. Do lado esquerdo há uma porta. Não entre por ela agora, apenas grave o local. Suba pelo elevador, mate o zumbi e entre na sala (54). Pegue a Battery e a munição, passe no corredor ao lado (55) e recolha algumas ervas. Siga para a biblioteca (56), pegue a munição para a Magnum e avance pela esquerda. Pegue o livro na cadeira, empurre a estante e encontre uma porta.

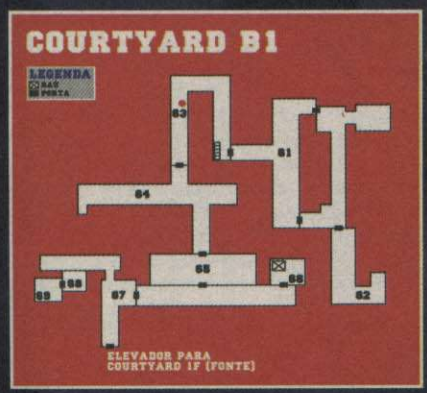
Entre na sala (57), pegue a munição para a Beretta e o Ink Ribbon. Olhe pela janela e veja o Heliporto. Volte e entre na sala ao lado (58). Acione o botão que está

no peito da estátua e **empurre a moldura de cavaleiro até o local iluminado.**



Uma passagem se abrirá. Pegue o MO Disk em cima da mesinha. Volte para o elevador, desça e entre pela porta da cozinha. Mate o zumbi e suba por onde ele veio. Jill vai sair no corredor (2), perto da sala de jantar (1). Siga para o quarto (12), salve o game, pegue as ervas combinadas e esvazie seu inventário. Leve a Bazooka com munição, a Helmet Key e a Battery. Suba a escada, destranque a porta e saia no corredor (55). Entre na sala ao lado (59), pegue a munição para a Shotgun e Magnum e o Orders sobre a mesa. Apague a luz, empurre a escada para baixo da cabeça do Alce para poder pegar a Red Jewel. Volte, desça a escada e siga para onde você usou o Blue Jewel no olho do tigre (15). Use a Red Jewel lá para poder pegar a Colt Python (Magnum). Esta arma é ideal para matar os Hunters. Pegue a Crank e a Battery no baú e saia pelo corredor (29). Chegando na sala (34), passe imediatamente pela outra porta.

COURTYARD



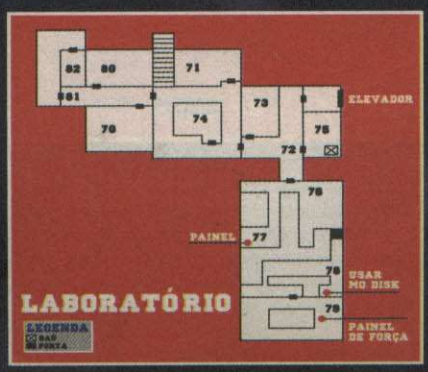
Atravesse a piscina e desça pelo elevador. Neste local (36), vá a outro elevador (60) e coloque a Battery no encaixe ao lado. Suba, vá até a piscina e use a Crank para baixar a tampa e barrar a água. Volte para o elevador e desça. No local em que havia uma pequena cachoeira, agora existe uma escada, desça por ela. Na parte de baixo, entre pela porta ao lado da escada e encontre Barry (61). Ele perguntará se você quer que ele o acompanhe. Responda Yes. Vá para a área (62), encontre Enrico e confira as animações. Vá até o corpo dele, pegue a munição e a outra Crank. Retorne para a escada e use a manivela no buraco da parede (63) para prosseguir (64).

Depois da porta, vá para perto da bola de pedra e volte correndo. A pedra vai passar direto por você e abrir caminho. Siga pela passagem secreta, passe pela porta dupla de metal (65) e esteja com a Bazooka ou a Magnum. Saia da sala e entre novamente. Assim, as pequenas aranhas que saíram do casco da aranha maior sumirão. Pegue a faca no canto da sala, em cima de um barril, e o Ink Ribbon. Equipe-se com a faca e corte as teias que estão na porta. Siga para a sala do lado esquerdo (66). Deixe os itens descartáveis no baú. Leve com você a Eagle Medal, a Crank e uma arma. Saia e vá para o outro lado (67). Use a Crank duas vezes no buraco para revelar uma nova passagem (68). Aproxime-se da pedra e corra em direção ao buraco para não ser esmagado. Vá para o local que estava a pedra e pegue o MO Disk, na parede. **Entre na sala ao lado (69). Deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede.** Feito isso, use a Crank novamente para a parede voltar ao normal. Empurre a estátua para cima do piso mais claro.

Pegue o Doom Book 2, no buraco da parede, e examine este livro. Deixe-o de lado e aperte o botão para abri-lo. Obtenha a Wolf Medal. Saia e siga para o elevador ao lado. Use as medalhas Wolf e Eagle na fonte para revelar um elevador secreto.

LABORATORY

Descendo do elevador, leve com você todos os MO Disks. No final do corredor, à esquerda, pegue o último MO Disk. Desça a escada, vá até a sala (70), acione o interruptor da porta para acender a luz e corra até o quadro na parede. Anote os símbolos, empurre a estante e acione o



outro interruptor. Volte ao quadro e anote as palavras. Agora, pegue a Researcher's Letter (carta) em cima da mesa, traduza-a e confira a palavra que surge: Mole. Siga para a sala do computador (71), pegue os Slides no chão e acione o computador. Escreva JOHN como login e acione a tecla grande, no canto inferior direito. Em seguida, entre com o password: ADA. Feito isso, aperte a mesma tecla. Surgirão as opções B2 e B3 no terminal. Escolha B2 e digite o password MOLE.

Clique em Cancel e depois em Yes. Agora, suba as escadas e entre na sala em que você pegou o Mo Disk. Acione o interruptor e pegue a chave Lab. Key, atrás da coluna. Use o projetor e veja fotos da equipe Umbrella. Volte ao corredor (72) e entre na sala (73). Empurre cada uma das caixas para um lado e leve a escada até a parede. Deixe-a em baixo do duto de ventilação. Suba, entre no duto e avance até outra sala (74). Pegue munição no armário, use o MO Disk na máquina e saia. Vá para outra sala (75), pegue ervas, o MO Disk, munições e carregue apenas o necessário. Retorne e vá para a sala (76). Acione o painel (77), entre pela porta ao lado, use o MO Disk na máquina (78) e entre pela outra porta. Acione o painel (79) e ligue o elevador. Siga para o elevador, ao lado da outra sala (75) e acione-o. Depois disso, equipe-se com suas melhores armas e prepare-se para enfrentar o chefão. Mantenha uma distância segura e atire no Tyrant até ele cair. Para derrubá-lo, bastam seis tiros de Magnum. Feito isso, converse com Barry e vá embora. Ao sair, o alarme será acionado. Siga para a outra sala (80); use o último MO Disk, corra para porta mais ao fundo (81) e acione o painel para destrancar a porta. Você está em outra sala (82) e Chris está preso. Salve-o, volte e suba as escadas passando pelo baú. Encontre Chris, suba as escadas e aproxime-se dos outros agentes, em frente a um portão duplo. Avance, pegue a Battery no chão e encaixe-a ao lado do elevador. Um contador aparecerá. Suba no elevador e, ao sair, pegue um sinalizador na caixa ao lado. Siga até o Heliporto e use o Flare.

CHEFÃO FINAL

Escapar de Tyrant é muito fácil. Toda vez que ele investir contra você, passe pelo lado direito da criatura. Fique atento e desvie por um bom tempo. Quando o piloto do Helicóptero jogar a Rocket Launcher, pegue-a e acerte o inimigo com um só tiro. Pronto! Agora, confira o final merecido.

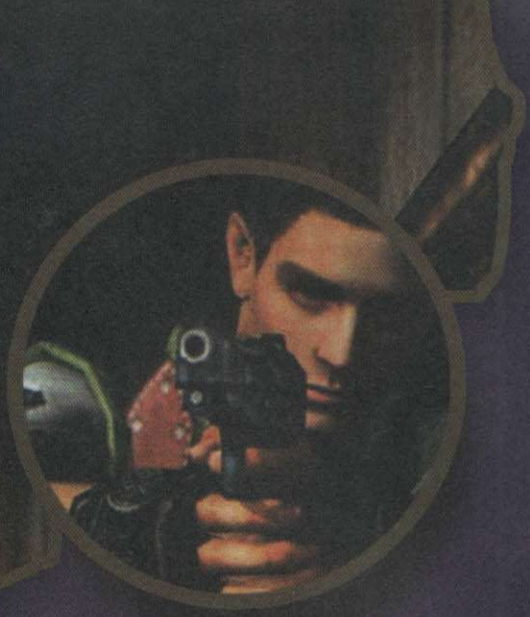
FINAIS ALTERNATIVOS

Confira o que você deve fazer para ver os finais secretos:

Final 1 - Salve Barry e Chris
Final 2 - Salve apenas Barry
Final 3 - Salve apenas Chris
Final 4 - Não salve ninguém

RESIDENT EVIL

DETONADO



PERSONAGEM. CHRIS REDFIELD

MANSION 1

Chris está na sala de jantar (1). Pegue o Emblem na lareira e entre pela porta ao lado. No corredor (2), não tente matar o zumbi. Volte para a sala principal, pegue a Beretta que está no chão, perto da escada. Recolha o mapa do primeiro andar (Mansion 1F) na outra sala (3).

Volte e suba as escadas da sala principal. Você está no segundo andar da mansão (Mansion 2F). Entre na sala mais próxima (4), derrube a estátua e passe pela porta mais adiante. Desça a escada, entre no quarto que fica perto da escada (5) e encontre Rebecca. Guarde seus itens no baú e leve com você somente armas e munições. Pegue a Sword Key sobre a cama e tente sair do quarto. Rebecca se oferecerá para ajudá-lo durante o jogo. Escolha a opção Yes e em seguida saia do quarto. Volte para o corredor (2) pegue munição no corpo caído e entre na sala do piano (6). Empurre o armário e pegue a Notes Music, na estante. Agora, use este item no piano e confira a aparição de Rebecca. Saia da sala e deixe-a praticando a música da partitura. Retorne para a sala de jantar (1), pegue o Blue Jewel na estátua que você derrubou e siga para outra sala (3). Abra a porta ao lado e passe pelo corredor (7). Tome cuidado com os cachorros e entre no banheiro (8). Esvazie a banheira e pegue a chave Small Key. Entre na sala (9), pegue o Chemical no chão e leve-o com você. Passe pelo corredor (10) e entre na sala da planta gigante (11). **Leve o Blue Jewel e use o Chemical na máquina ao lado da porta.**

Feito isso, pegue a chave Armor Key no escudo. Saia e entre no quarto (12). Pegue o Keeper´s Diary e as munições das armas. Entre na próxima sala (13) e use o Blue Jewel no olho do tigre para pegar a Wind Crest. Siga para outra sala

Chris é bem mais forte e resistente que Jill, porém encara inimigos mais poderosos

(14), recolha a Broken Shotgun e munição na estante e na gaveta (ela pode ser aberta com a Small Key).

Volte até o baú, diminua seu inventário e leve com você a Armor Key e o Emblem. Retorne para a sala do piano (6), pois Rebecca já aprendeu a melodia. Uma passagem se abrirá. Entre, pegue o Gold Emblem e substitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1), coloque o Gold Emblem perto da lareira e encontre a chave Shield Key no relógio da sala. Suba as escadas do salão principal, siga para o corredor (15), pegue a Small Key e volte. Passe pelo corredor (16) e entre na sala (17). Empurre as estátuas que estão sobre cada ralo e aperte o botão que fica no meio da sala. Encontre a Sun Crest. Entre na sala (18), pegue o Botany Book e destranque a porta. Vá para a outra sala (19), entre no quarto (20) e pegue o Lighter (isqueiro). Recolha uma erva e a munição de Shotgun que estão perto da cama. Entre na sala mais adiante (21) e observe, ao lado da porta, uma placa transparente cheia de insetos. Acione o botão para esvaziar o aquário e empurre-o para o lado da mesa. Feito isso, empurre a estante para o lugar onde estava o aquário. Encontre munição para a Shotgun e o Researcher's Will. Saia e vá para outra sala (22). **Use o Lighter na lareira, pegue o mapa, volte e desça a escada.**

Entre na sala seguinte (9), guarde seus itens no baú e leve apenas a Broken Shotgun, a chave, armas e munições. Vá para a próxima sala (23), pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar da anterior. Siga para o corredor (24), pegue algumas ervas e corra para a sala (25). Pegue a munição para a Beretta. Há outra gaveta que pode ser aberta com a Small Key. Encontre munição para a Shotgun e entre na próxima sala (26). Recolha duas ervas e um Ink Ribbon. Corra até a sala dos quadros (27) e acione os seguintes quadros seguindo a ordem:

1 - A Newborn Baby
2 - A Infant
3 - A Livery Boy
4 - A Young Man
5 - Tired Middle-Aged Man
6 - A Bold-Looking Old Man
7 - E o quadro no final do corredor.

Pegue a Star Crest, saia e vá para o andar superior. Você vai encontrar Richard morto no corredor (28). Pegue munição no corpo dele e vá para o outro corredor (29). Entre na outra sala (30), acenda as velas para iluminar o ambiente, empurre o armário e pegue a munição. Antes de seguir para a sala (31), salve seu progresso. Você encontrará uma cobra gigante. Não é necessário matá-la agora. Basta esquivar-se dela e pegar a Moon Crest que está no buraco de onde ela veio. Saia do local e lembre-se de pegar a munição para a Shotgun perto da porta. Ao descer as escadas, Rebecca aparecerá e Chris desmaiará por causa do veneno. Agora você passará a controlar Rebecca. Siga direto para a próxima sala (5), pegue o Serum na estante e leve-o para para Chris. Seja rápido e permaneça vivo. Pronto, agora, você volta a controlar Chris. Vá para a outra sala (9), pegue todas as Crests e vá para o corredor (32). Ponha as Crests na placa, perto da porta, para destrancá-la. Entre na sala (33) e empurre a escada na direção da prateleira da parede. Suba e pegue a Crank. Agora, passe pela outra porta.

COURTYARD

Entre no corredor à esquerda e pegue o mapa na parede. Vá para o portão do outro lado e use o Crank na viga à esquerda da piscina (34). Atravesse o corredor e desça pelo elevador. Quando chegar na parte de baixo (35), a água terá formado uma cortina. Mate os cachorros, siga pelo corredor (36) e entre no Guardhouse.

GUARDHOUSE

Empurre a estátua e tampe o buraco de onde sai o tentáculo. Entre no quarto (37), esvazie seu inventário e vá para a outra sala (38). Pegue munição para Beretta e o Ink Ribbon, à direita. Entre no quarto (39) e pegue o livro Red Book em cima da cama. Ao lado do guarda-roupa, há uma mesa com um copo. Examine-o duas vezes e pegue uma Small Key. Use-a na mesinha do lado da cama para pegar munição para a Shotgun. No banheiro (40), esvazie a banheira, pegue a chave C. Room Key, saia e passe pelo corredor (41). Entre no outro corredor (42) e pegue a chave Dormitory Key que está sob a colméia.

Entre no quarto (43), recolha a Plant 42 Report em cima da cama e o mapa na parede. Mova as duas estantes à direita e desça a escada que estava escondida.

Empurre as caixas na água para formar uma ponte. Passe por ela, vá até a próxima sala (44), baixe o nível da água e entre na outra sala (45). Pegue outra Dormitory Key e munições. Volte até o corredor (42), entre no quarto (46), pegue as páginas do livro V-jolt na estante e coloque o Red Book no lugar deste último. Feito isso, aparecerá uma porta secreta (não entre lá agora). Vá ao banheiro, pegue munição e saia. Retorne ao quarto (37), salve seu progresso e pegue armas e ervas. Volte até o outro quarto (46) e entre pela porta. **Agora, confira uma animação que mostra a planta gigante querendo esmagar Chris** (47).

Novamente controlando Rebecca, vá até a porta da outra sala (48) e digite no painel: 125. Entre na sala que se abriu e faça a fórmula V-jolt. Para isso, pegue as garrafas e faça as seguintes combinações:

1 - Encha uma garrafa com água da pia e outra com o umb.No2 que está na prateleira. Combine-as para obter o np-003.

DETONADO

2 - Agora, encha uma garrafa com umb.No4 e combine-a com o np-003. Você terá o umb.No7.
3 - Encha mais uma garrafa com umb.No4 e outra com umb.No2. Combine-as para obter o yellow-6.
4 - Combine o yellow-6 com o umb.No7, para obter o umb.No13.
5 - Para finalizar, faça outra solução de np-003 e combine-a com o umb.No13. Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt.

Volte, desça a escada novamente e entre na sala (49) que fica próxima do local onde você baixou a água. Use a fórmula na raiz da planta para salvar Chris. Agora, no controle de Chris, volte até o quarto do baú e pegue suas melhores armas e plantas combinadas. Retorne para a sala anterior (47), detone a planta e pegue a Helmet Key na lareira. Volte para a mansão. No caminho, Chris ganhará um rádio (se você escutar um som diferente acione-o).

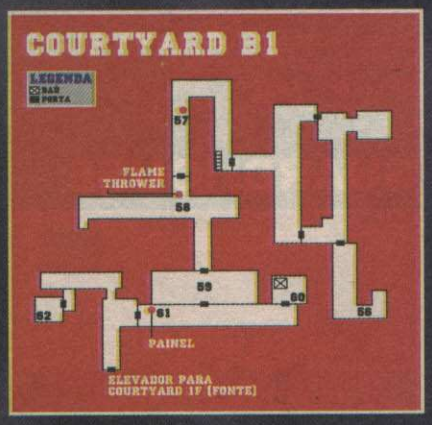
MANSÃO

Entre no escritório (50), acenda a luz e pegue o livro Doom Book 1 e a munição da Magnum. Entre em seu inventário, examine o livro e abra-o para conferir o Eagle Medal. Na sala (9) existem alguns itens que o Wesker deixou. Salve seu progresso e leve com você armas e ervas. Agora, prepare-se para detonar a cobra gigante. Suba a escada, siga para a sala (51) e mexa no piano. Para detonar o réptil gigante, acerte-o com tiros de shotgun e corra para não ser atingido. Se precisar, use plantas combinadas para não ser engolido vivo. Após o combate, desça no buraco e mexa na cova para abrir uma passagem secreta. Desça a escada e pegue munição à direita. Entre pela porta e siga até a cozinha. Pegue a Small Key em cima do fogão, suba pelo elevador à direita

e entre na sala (52). Recolha a Battery e munições. Saia e vá para a outra sala (53). Pegue a munição da Magnum na gaveta, perto da porta. Entre na biblioteca (54) e acione o botão na estátua (ele está na parede). **Empurre a moldura até a luz que você acendeu, entre na passagem e pegue o MO Disk que está sobre a mesa.** Volte, desça pelo elevador e entre pela porta que fica perto da cozinha. Suba a escada, entre na outra sala (55), pegue a munição e apague a luz. Empurre a escada até a cabeça do alce e recolha o Red Jewel. Use-o na sala (13) colocando-o no olho do tigre. Assim, você vai conseguir a melhor arma do jogo: a Magnum. Procure um baú mais próximo, guarde alguns itens e leve com você a Crank e a Battery. Saia da mansão e volte para o Courtyard.

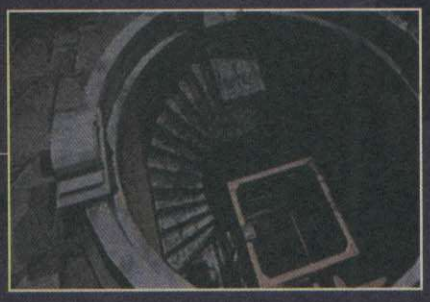
COURTYARD

Atravesse a piscina novamente e, chegando na outra área (35), use a Battery no buraco perto do elevador. Suba por ele, volte até a piscina e faça com que a corrente de água pare. Para conseguir isso, use a manivela. Retorne ao elevador, desça na outra área (35) e observe que a água parou de cair. Desça pela escada secreta para acessar a área subterrânea de Courtyard.



Por enquanto, não pegue o Flame Thrower que está na parede. Caso contrário, todas as portas serão trancadas. Siga para a outra área (56) e veja Henrico morrendo. Pegue munição no corpo dele. Na volta, você verá uma manivela no chão. Pegue-a e vá direto para a área 57. Use a manivela e confira os resultados. No outro corredor (58), vá até a bola de pedra e volte correndo (vire à direita para não ser esmagado). **No mesmo local onde estava a pedra, pegue munição para a Magnum e a Flame Thrower perto da porta.**

Entre pelo buraco e mate a aranha gigante (59). Recolha a faca em cima do barril e utilize-a para cortar a teia da aranha na porta. Siga para a próxima sala (60) e salve o seu progresso. Leve com você a Eagle Medal, a Flame Thrower e a nova Crank. Use a Flame Thrower no corredor (61), entre pela porta e use a Crank no buraco perto da máquina de escrever. Use-a duas vezes para encontrar uma passagem secreta (62). Vá até a pedra e volte correndo para a passagem secreta. Vá para o local onde estava a pedra e pegue o MO Disk. Entre na sala 62 e faça o seguinte: deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede. Use a Crank mais uma vez para a parede voltar ao normal. Agora, empurre a estátua para cima do piso mais claro da sala e pegue o livro Doom Book 2 dentro do buraco que se abriu. Examine o livro e consiga a Wolf Medal. Siga para o elevador e suba. Vá até a fonte e encaixe os medalhões. **Desça pelo elevador, para chegar ao laboratório secreto da Umbrella.**



LABORATORY

Desça a escada para encontrar um baú. Leve os MO Disks e saia pela porta que fica no final do corredor. Pegue o último MO Disk à esquerda, desça pela escada e vá para a sala 63. **Recolha os Slides no chão e mexa no computador.**

Digite o login JOHN e aperte a última tecla do canto inferior direito. Depois disso, digite ADA e aperte a mesma tecla. Acesse o andar B2 e digite MOLE. Selecione B3 para destrancar as portas. Desligue o computador e saia da sala. Suba as escadas e entre pela porta dupla. Acione o botão do lado esquerdo da sala, perto do pilar. O pilar do lado direito sairá do lugar. Recolha a P. Room Key e coloque os Slides no projetor. Veja algumas fotos. Passe pelo corredor (64) e entre na sala (65). Coloque as duas caixas em cima dos ralos e a escada embaixo do duto de ventilação. Suba a escada e entre. Você sairá na sala 66. Pegue munição para a Magnum e use o MO Disk na máquina que está sobre a mesa. Passe pelo corredor (64) e entre correndo na área 67. Acione o painel e vá ao corredor 68. Use o MO Disk na máquina e siga para a área 69. Ligue a força do elevador e vá para a sala 70. Salve seu progresso e leve a Magnum e ervas combinadas. Dirija-se ao elevador e ligue-o. Veja a animação e prepare-se para enfrentar Tyrant pela primeira vez. Corra para longe dele e dê apenas seis tiros para derrubá-lo.

Em seguida, acione a máquina que fica perto do corpo de Wesker e volte ao elevador. Siga até a sala 71 e use o último MO Disk. Saia e acione o painel que fica no fundo do corredor (72). Vá até a sala 73 para salvar Jill e volte. Suba as escadas e siga para a sala do primeiro baú. Encontre Jill, suba a escada, entre no portão duplo e pegue a battery no chão. Coloque a Battery no buraco do elevador e entre. Ao sair, pegue o Flare que está ao lado da caixa. Use-o no meio do Heliporto e prepare-se para o confronto final.

CHEFÃO FINAL

No início, não adianta atirar no monstro. Apenas se esquive do grandalhão e mantenha-se vivo. Quando o piloto do helicóptero jogar a Rocket Launcher, seja rápido e pegue-a. Agora, dê um tiro certeiro no inimigo para acabar de uma vez com a raça do monstro.

FINAIS ALTERNATIVOS

Acompanhe o que você deve fazer para conferir os finais secretos:

Final 1 - Salve Rebecca e Jill
Final 2 - Salve apenas Rebecca
Final 3 - Salve apenas Jill
Final 4 - Não salve ninguém

RE THE DIRECTOR`S CUT

Existe uma versão especial do primeiro Resident Evil, do PS1. Ela tem o título Resident Evil Director`s Cut e é praticamente igual ao jogo que você confere neste detonado. Porém, ela apresenta alguns itens localizados em lugares diferentes. Veja quais são estes itens e onde eles estão nas fases. Para facilitar, a lista está separada por heróis e os números indicados são os que foram usados nos mapas da versão normal do game.

PERSONAGEM JILL

1 - O escudo não está mais na lareira. O Blue Jewel fica no relógio
4 - Bazooka e Armor Key
6 - Wind Crest
8 - Broken Shotgun
11 - Na estátua há um Star Crest
14 - Sun Crest
15 - Shield Key e munições para Magnum
17 - Magnum e munição para a Shotgun
18 - Emblem
21 - Metade da Moon Crest
25 - Munições para Beretta e Shotgun
26 - Metade da Moon Crest
30 - Chemical
42 - Red Book
44 - Dormitory Key
45 - Munição, Shotgun e mapa. A Dormitory Key está no banheiro.
47 - Helmet Key
54 - Munição para a Beretta
57 - Battery
58 - Doom Book 1
59 - Red Jewel, munições para a Magnum e a Shotgun
61 - Crank com Henrico
67 - Doom Book 2 atrás da pedra
69 - Lab. Key
71 - O segundo MO Disk. O último está na sala do pilar, perto do projetor
75 - Munição para Magnum
79 - Battery

PERSONAGEM CHRIS

1 - Não há o Emblem e o Blue Jewel está atrás do relógio
4 - Star Crest na estátua
5 - Não há mais o Ink Ribbon
9 - Broken Shotgun
13 - Shield Key e munição para a Magnum
14 - Colt Python, munições para a Beretta e a Shotgun
15 - Armor Key
17 - Emblem
21 - Metade da Moon Crest
24 - Chemical e ervas verdes
27 - Wind Crest
30 - Sword Key e munição para a Beretta
31 - Metade da Moon Crest
38 - Red Book
39 - Não pega o Red Book
40 - Nada
43 - Chave 003 Key
45 - Helmet Key
47 - C. Room Key
50 - MO Disk
52 - Munição para a Beretta
54 - Doom Book 1
56 - Pegue a Crank com Henrico
62 - Lab. Key e Doom Book 2, no corredor onde estava a pedra. No lugar do último MO Disk, pegue os Slides
63 - MO Disk
70 - Munição para a Magnum
72 - Battery

Magnum com tiros ilimitados
Termine o game em menos de três horas. Salve tudo e divirta-se com esta arma ilimitada em um novo jogo.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Capcom **Produtor**: Capcom **Na Internet**: www.capcom.com **Ponto Forte**: É um jogo clássico que garante muitas horas de sustos e suspense **Ponto Fraco**: Poucas animações e ausência da mira automática **Gráfico**: 7,0 **Som**: 9,0 **Controles**: 7,0 **Desafio**: 8,0 **Diversão**: 10,0 **Jogadores**: 8 **NOTA GERAL: 8,2**

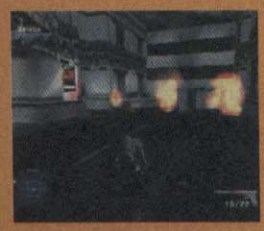
PS1

TOP DICAS

Só aqui você encontra os melhores truques para os jogos mais quentes do PS1

STREET FIGHTER ALPHA 3
Modos Dramatic Battle e Final Battle
Vença no modo Arcade em qualquer nível de dificuldade.
Lutadores Evil Ryu e Guile
Para jogar com esses lutadores secretos, vença sem Continues o modo Dramatic Battle.
Modo Bônus
Para habilitar esse modo, vença o Dramatic Battle sem Continues com Ryu e Ken ou Juni e Jill.

SYPHON FILTER
Versão americana
Todas as armas com munição infinita
Pause o jogo, selecione Weapons e segure os botões ←, L2, R2, ●, ■, ✖.
Seleção de fases
Pause o jogo, selecione Select Mission e pressione ← + R1 + L1 + Select + ■ + ✖.



Versão européia
Todas as armas com munição infinita
Pause o game, selecione Weapons e segure Select + L1 + L2 + R2 + ● + ✖.
Seleção de fases
Pause o jogo e selecione a opção Select Mission. Feito isso, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● + ✖.

LEMMINGS 3D

Selecionar fase
Use a senha LAMPWICK, selecione End e aperte ✖. Depois escolha um nível de dificuldade e selecione Play.

MDK

Seleção de fase
Segure L1+ L2 + R1 + R2 no menu principal e aperte rapidamente ▲, ↑, ▲, ●, →. Feito isso, solte os quatro botões superiores para acessar um menu secreto.

Truques especiais
Pause o game e aperte L1, ↑, ■ para voltar ao jogo. Pause novamente e pressione uma das seguintes seqüências:
Invencibilidade
●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1 e ■.
Ataque aéreo
↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.
Modo Strange
←, ●, ✖.
Granada Sniper
↑, ■, L1, ←, ●, ▲.

R-TYPES

Selecionar fase
Selecione a opção R-Type ou R-Type 2 na tela de abertura e aperte L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Comece o jogo e aperte Start.
Todas as armas
Aperte Start para pausar o jogo, segure L2 e aperte →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, →. Depois pressione ▲, ■, ✖, ●, R1.

TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT

Comandos secretos
Para entrar com estes truques, insira rapidamente os seguintes comandos durante o jogo:
Todas as armas e itens
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara gritará.
Seleção de fase
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Lara vai dizer "Nope".
Fases secretas e todas as chaves
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Lara dirá "Ahhhh".
Carregue a energia
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. A Lara dirá "Ahhh".
Chave para a Race Track
R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Lara vai dizer "Nope".

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

TWISTED METAL 3

Senhas
Munição ilimitada: ▲, ●, ↑, →, ↓.
Modo Deus: L1, ■, ✖, R1, Start.
Força extra: ▲, ●, ↓, ←, ↑.
Bomba Ricochet gigante: ←, →, ←, →, ↑.
Mísseis mais fortes: ▲, ←, ↓, →, ↑.
99 mísseis congelantes: ▲, ↑, ●, →, Start.
Sem Pick-ups: Select, Select, R2, L2, Start.
Sem Pick-ups de energia: Select, L1, Select, Start, ●.
Sem energia completa: L1, Start, Start, Start, R1.
CPU ignora power-ups: ↓, L1, ↓, Start, ▲.

MDK

PLAY GAMES

Assistência Técnica Especializada
Destravamento de PS2 na hora USA-JAP-EURO,
Destravamento e desbloqueio de XBOX,
transcodificação e consertos em geral,
orçamentos feitos na hora
Tudo com nota fiscal e garantia

Preço especial para atacadista

Enviamos SEDEX para todo o Brasil

R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06
Fone: 3337-6570
playgamesjc@ig.com.br

A aventura se passa em lugares exóticos como África, Egito e Colômbia

REVIEW

AVENTURA

DUAL SHOCK

MEMORY CARD

WILD THORNBERRYS ANIMAL ADVENTURES

Viaje pelo mundo e divirta-se com as gincanas da família Thornberrys

Chegou um título bastante divertido para o PS1. The Wild Thornberrys: Animal Adventures traz a família Thornberrys – a mesma da série animada exibida na TV – que passa a vida viajando por lugares mais exóticos do mundo para documentar tudo. No game, você controla Eliza, a personagem principal e caçula da família, e Donnie, um selvagem comedor de besouros descoberto nas selvas de Bornéu.

O título é direcionado para o público infantil, porém seus diversos enigmas também divertem os mais velhos. Em aventuras pela África, Egito, Colômbia e muitos outros lugares, o jogador enfrenta provas nas quais deve escalar árvores, pular sobre os jacarés, descobrir passagens secretas em pirâmides, atravessar rios perigosos e até mesmo jogar uma espécie de golfe selvagem. Vencendo cada um dos desafios, seu herói ganha cartões postais. Acompanhe agora algumas dicas.

△ Eliza é bastante esperta e passa boa parte do jogo explorando novos lugares

CONTROLES

✖ ..... Ação
Start ..... Pausar/Menu

DICAS PARA ELIZA

Passagens secretas
Para vencer os desafios do Egito, é necessário encontrar passagens secretas. Ande no cenário para achar pisos falsos que abrem portas.

Escalando cavernas
Para escalar as cavernas da Austrália, use os seguinte comandos:
Subir: ↑ + ■
Descer: ↓ + ✖
Esquerda: → + ●
Direita: ← + ▲

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Know Wonder **Produtor**: Mattel Interactive **Na Internet**: www.knowwonder.com
Ponto Forte: Provas divertidas e diferenciadas **Ponto Fraco**: Gráficos simples demais
Gráfico: 5,0 **Som**: 6,0 **Controles**: 7,0 **Desafio**: 7,5 **Diversão**: 7,5 **Jogadores**: 1 **NOTA GERAL: 6,6**

PS1

REVIEW

Ação | Dual Shock
1 Jogador | Memory Card

DECEPTION 3 DARK DELUSION

Terceiro título da trilogia Tecmo´s Deception, Dark Delusion, do PS1, é capaz de testar os limites da criatividade e crueldade do jogador. Ambientado em castelos e catacumbas sombrias, o game apresenta visão em terceira pessoa e permite que o jogador, no comando de uma garota sensual, monte armadilhas para surpreender os invasores.

São dezenas de armadilhas diferentes para você usar, sendo que algumas são secretas. Entre as mais cruéis estão pedras esmagadoras que caem do teto, espetos pontudos que surgem do chão, explosivos e até cascas de banana.

Entre as armadilhas disponíveis estão explosivos e cascas de bananas

Seu objetivo é atrair invasores para suas armadilhas e capturá-los

CONTROLES

■ ..... Armadilha de parede
▲ ..... Armadilha de teto
✖ ..... Armadilha de chão
● ..... Menu de armadilhas
Start ..... Pausar

FINAL SECRETO

Quando Cecilia conversar com você e fizer uma pergunta, responda No para recusar. Termine o game e acompanhe o final número 3.

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Tecmo **Produtor**: Tecmo **Internet**: www.tecmoinc.com
Ponto Forte: Armadilhas insanas e vários segredos diferentes **Ponto Fraco**: Jogabilidade complexa **Gráfico**: 7,5 **Som**: 8,5 **Controles**: 6,0 **Desafio**: 9,0 **Diversão**: 8,5 **Jogadores**: 1 **NOTA GERAL: 7,9**

PS1

Playtime Games

VENDA E TROCA DE VIDEOGAMES

Assistência Técnica

Peças e ModChips

Destravamento de PS2 na hora

Transcodificação e consertos em geral

Sedex para todo o Brasil

Preço especial para oficina

Acesse:
www.playtimegames.com

Rua Santa Ifigênia, 213 - 1° andar - sala 11
Fones: 3362-1327 / 3338-0013

VISA MasterCard

SONS OF LIBERTY

DETONADO

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

MISSION BRIEFING: KILL

METAL GEAR SUBSTANCE

Reviva o realismo e a perfeição de Metal Gear Solid 2 nesta versão mais substanciosa

Por Humberto Martinez

Indicado para colecionadores e fãs da saga, Metal Gear Solid 2: Substance, do PS2, traz a mesma história inesquecível de MGS2: Sons of Liberty e alguns ingredientes adicionais que vão deixar os fãs totalmente malucos. Além das fases básicas do jogo anterior, o novo título traz mais de 500 missões empolgantes envolvendo camuflagem, combates mortais e outras especialidades do mundo da espionagem. Quem não teve a oportunidade de jogar este épico antes, poderá curtir o game com muito mais novidades, novos heróis e modos que você só encontra aqui.

Mais novidades

Você pode habilitar personagens secretos e se divertir com o modo Snake Tales que apresenta missões criadas especialmente para o agente Snake.

Além disso, seu herói precisa encarar várias missões alucinantes, fugir de soldados gigantescos parecidos com Godzilla, fotografar mulheres em poses sensuais e até radicalizar em manobras de skate. Isso mesmo, você pode deixar o espírito de espião de lado por algum tempo e se divertir como no alucinante Tony Hawk's Pro Skater. Só mesmo a Konami para colocar modos cômicos em um jogo de espionagem.

Para facilitar a vida dos espiões de plantão, a seguir estão disponíveis as dicas para você vencer em todas as novidades do game. Vale lembrar que o roteiro completo das fases de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, que também estão presentes neste jogo, foi publicado na edição 36. Por isso, a seguir você confere apenas o detonado dos recursos extras desta versão Substance.

Além das fases do jogo anterior, esta versão traz centenas de desafios inéditos

CONTROLES

■	Atirar
▲	Ação
●	Socos/Chutes
✖	Agachar
L2	Menu de itens
R1	Visão em primeira pessoa
R2	Menu de armas
Start	Pausar/Mapas
Select	Usar Comunicador

SNEAKING

SOLID 2

"SOLID'S PRO SNAKER"

Além de serem os melhores espiões do mundo, neste game Raiden e Snake provam que também são feras no skate. É que o jogo conta com um modo especial no qual os dois personagens precisam cumprir objetivos sobre o skate. Veja quais são eles:

Score
Consiga mais de 8 mil pontos.

Hidden
Encontre o item secreto.

Grind
Acumule mais de 150 metros em manobras de grind. Aperte ▲ sobre barras ou beirais.

Collection
Colete os quatro Dog Tags.

Crash
Destrua três câmeras voadoras.

Unique
Faça quatro manobras nos locais especiais do cenário.

Deixe de lado o seu espírito de espião e radicalize no skate

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

DETONADO

TODOS OS SEGREDOS

PERSONAGENS SECRETOS

Personagens extras
Complete 50% da missões de Raiden.

Raiden (X)
Complete as missões de Raiden e Raiden ninja.

Pliskin
Complete 50% das missões de Snake.

Snake (MGS1)
Vença 100% das missões de Pliskin.

Snake (tuxedo)
Finalize o jogo com os cinco personagens.

ITENS SECRETOS

Bandana (munição infinita para Snake)
Termine o modo Tanker com Snake nos três níveis de dificuldade e recolha no mínimo 120 Dog Tags.

Stealth
Complete o modo Tanker com Snake nos três níveis de dificuldade e colete no mínimo 120 Dog Tags.

Wig (munição infinita para Raiden)
Termine o modo Plant com Raiden nos três níveis de dificuldade e colete todos os Dog Tags.

Sunglasses
Termine o game duas vezes para habilitar óculos de sol.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Extreme
Finalize o game em qualquer nível.

European Extreme
Termine a partida no nível normal.

Modo Boss Survival
Vença o game em qualquer nível.

Final Especial
Termine o Snake Tales para receber a arma M9 e faça isso novamente usando dardos tranqüilizantes da M9 nos chefes.

VR TRAINING

Nos jogos da série Metal Gear, VR Training é um sistema de realidade virtual que permite ao soldado treinar o uso de diversas armas e táticas de espionagem em cenários e situações criadas por computador. Neste game, você vai encarar centenas de missões VR no modo Missions, onde terá que controlar diferentes versões de Snake e Raiden. Como as missões de ambos são similares, separamos as melhores dicas para você superar os desafios mais difíceis. Confira:

1 - VR MISSIONS

A. SNEAKING MODE

Sneaking
Seu objetivo é chegar ao final da fase sem ser visto por ninguém. Você pode acertar seus inimigos pelas costas ou dar tapas nas paredes para chamar a atenção deles e correr para o outro lado.

Eliminate all
Acabe com todos os inimigos do cenário.

B. WEAPOM MODE

Handgun
Use a visão em primeira pessoa para acertar os alvos bem no centro. Nas fases com alvos explosivos, acerte-os para destrui-los e criar combos.

Assault Rifle
Aperte L1 para mirar nos alvos e acertá-los em seqüência. Use a visão em primeira pessoa somente para acertar alvos fora do seu alcance.

C4/Claymore
Plante os explosivos C4 ou as minas claymore nos locais onde os alvos se reúnem. Assim, você destruirá vários de uma vez. Para colocar C4 nas paredes, encoste nelas e aperte ■. Com ● você explode o C4.

Grenade
Equipe a arma RGB6 e use a visão em primeira pessoa para mirar com precisão os alvos mais distantes. No nível 5 há muitos obstáculos. Por isso, evite perseguir os alvos. Mire em um local pelo qual eles passam e espere o momento certo.

PSG-1
Para usar o rifle de franco-atirador, tome uma cápsula de pentazemin para conseguir mirar com mais precisão. Aperte ● para aproximar a mira e ✖ para distanciar. No nível 5, você deve gastar balas para destruir as janelas do prédio da direita e encontrar os alvos restantes.

Stinger
Trave a mira no alvo até que ela fique vermelha e dispare. Quando o alvo estiver atrás de algum obstáculo, trave a mira e, rapidamente, mire para o lado e atire. Com isso o míssil fará uma curva antes de perseguir o alvo.

Altere o rumo do míssel para que ele passe por cima ou por baixo dos obstáculos

Nikita
Os projéteis da Nikita podem ser controlados por controle remoto, para desviarem dos obstáculos. Para destruir alvos acima ou abaixo do seu nível, passe pelas rampas. O sistema anticolisão evita que o foguete encoste no chão ou no teto.

No Weapom
Ataque seus alvos com socos e chutes. Com os chutes você pode arremessar o alvo e atingir outros distantes, criando combos que multiplicam sua pontuação.

HF. Blade
Gire o direcional analógico direito (R3) para atacar com a espada. Aperte R3 para desferir um golpe direto.

C. FIRST PERSON VIEW MODE

Você vai enfrentar missões em que deve praticar pontaria e camuflagem usando apenas visão em primeira pessoa. Fique de olho no radar e pegue os itens para facilitar sua vida.

MISSION BRIEFING: KILL TARGET AVAILABLE INICIATE OPERATION.....

D. VARIETY MODE
Para habilitar este modo para Snake e Raiden, termine os modos Sneaking, Weapom e First Person View.
Level 01
Espere a primeira bomba se aproximar e siga-a para chegar ao local onde está a segunda a tempo de contorná-la. Passe com cautela pelos caminhos em zigue-zague e pendure-se no beiral para alcançar a saída.
Level 02
O objetivo é o mesmo da missão anterior, mas você deve destruir todos os alvos.
Level 03
Para descer a gigantesca torre, pendure-se, aperte ✖ para se soltar e ▲ para agarrar-se nos buracos. Quando chegar nas barras, siga pelo caminho da direita. Para aumentar sua chance de agarrar certo, solte-se e aperte ▲ freneticamente.
Level 04
Use seu rifle para destruir todos os inimigos que tentam chegar na mulher no centro do cenário. Foque sua atenção nas duas escadarias principais para acertar vários inimigos ao mesmo tempo.
Level 05
Em um cenário totalmente escuro, detone todos os inimigos. Evite a arma USP para não iluminar o local.
Level 06
Prepare-se para se aventurar em um cenário repleto de soldados-godzilla gigantescos. Mantenha-se escondido atrás dos obstáculos e corra apenas quando os inimigos virarem de costas ou começarem a rugir. A saída está na cobertura do prédio.
Level 07
Seu objetivo é enfrentar vários inimigos diferentes em diversos "assaltos". Os mais difíceis são os ninjas. Use Stun G para detoná-los com facilidade. Para derrotar o soldado gigante, acerte a cabeça dele com um míssil. Ela cairá. Feito isso, dispare outros mísseis para empurrá-la até os buracos na tela.

Quando você encarar os ninjas, use as Stun Grenades e evite perder energia

2. ALTERNATIVE MISSIONS

A. BOMB DISPOSAL MODE
Seu objetivo é desarmar as bombas ocultas pelos cenários. Mantenha o Sensor A ativado para ter uma noção de onde elas estão orientando-se pelo radar (sinal verde). No local, fique atento com o apito da bomba para encontrá-la. Use o Coolant para congelá-la e desativá-la.
B. ELIMINATION MODE
Prepare suas habilidades para detonar todos os inimigos espalhados pelos cenários sem ser visto por eles. Em algumas fases há soldados invisíveis. Use o AP Sensor e preste atenção nas vibrações do controle para encontrá-los.
C. HOLD UP MODE
Este modo vai testar sua capacidade de camuflagem. Você deve se aproximar sorrateiramente dos inimigos pelas costas e empunhar sua arma para rendê-los.
D. PHOTOGRAPH MODE
Para habilitar este modo, complete o Bomb Disposal, o Elimination e o Hold Up. Você deve tirar fotos dos alvos indicados usando um ângulo que as deixe parecidas com o modelo. As fases criticas são:
Level 02
Espere o guarda acessar o computador e, por cima de seus ombros, fotografe a mulher que está na tela.
Level 04
Ao sair pela primeira porta, saque sua câmera imediatamente e fotografe Meryl no outro lado do cenário.

SNAKE TALES

Neste modo, o espião Solid Snake enfrenta missões baseadas no game, mas sem envolvimento com a trama central. Confira as táticas para todas as fases:

A Wrongdoing
Sua missão é salvar o presidente. Você começa desarmado e sem radar. Fuja pela porta à direita, esconda-se atrás da escada

COMPETIÇÃO MUNDIAL

Uma das coisas mais legais de MGS2: Substance é a possibilidade de publicar gratuitamente seus recordes na Web. O site da Konami organiza um ranking mundial que exibe os nomes e pontuações dos melhores jogadores do mundo. Sempre que você conseguir se superar, acesse-o e deixe o seu nome no topo do "hall da fama". Acompanhe a seguir as instruções para se registrar no site e publicar seus recordes:

1 - Conecte um Memory Card. Entre no modo Missions e preencha o cadastro com seu nome (apelido), sexo, data de nascimento, tipo sangüíneo e nacionalidade. Use dados verdadeiros, pois eles serão publicados.

2 - Salve seu progresso. Ao concluir o modo normal ou finalizar em primeiro lugar os objetivos dos modos Boss Survival ou Mission, aperte ▲ sobre o ícone da missão para pegar um código.

3 - Acesse o site www.konamijpn.com/mgs2_sub

4 - Clique em TOP RECORDS, em RETURN TOP RECORD CODE, digite a senha obtida no game e dê CONFIRM.

5 - Agora, faça o cadastro. Preencha os campos com seu nome (o mesmo usado no game), idade, sexo, região (South America) e e-mail. Clique em REGISTER, confirme seus dados e aperte REGISTER.

6 - Anote seu ID (identificação) e Password (senha), respeitando letras maiúsculas e minúsculas. Aperte OK, confira os dados do seu recorde e clique em CHECK.

7 - Sempre que quiser adicionar um novo recorde, entre na opção RETURN TOP RECORD CODE, digite a senha, seu ID e Password. Acesse a opção TOP SCORES e use os botões PLAYER (jogador), PLATAFORM (console) e REGION (região) para filtrar a pesquisa. O Ranking com os campeões em cada modo está abaixo.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

DETONADO

AGRADECIMENTOS

O jogo Metal Gear Solid 2: Substance foi gentilmente cedido pela Netunia, loja especializada em videogames. Tel.:(0xx11) 3825-7600

para evitar o vigia e corra até a sala no final do corredor para encontrar o Box 3. Dirija-se para o Strut para encontrar o agente Ames e receber a arma USP e os itens Coolant, Sensor A e Level 1 Card. A passagem EF Connecting Bridge é vigiada por três câmeras voadoras. Destrua-as a tiros. Vá ao Shell Core 1. Evite as duas câmeras no corredor e seja rápido para acabar com o guarda no lado esquerdo. Vasculhe os armários e pegue o D. Mic.

Vá até o elevador e desça ao andar B1. Antes de sair, verifique se o vigia não está na ponta do corredor à direita. Neutralize-o e entre pela porta à esquerda. Infiltre-se na ala dos reféns. Não tente matar nenhum guarda. Seu objetivo é encontrar Jennifer, uma garota de cabelos castanhos trajando um vestido. Aponte o D. Mic para ela e aperte ▲. Volte ao elevador e desça ao andar B2. Detone os inimigos e vá até a sala dos computadores. Use o Coolant para desarmar a bomba debaixo da mesa. Vá o Strut E para enfrentar Fatman. Foque sua atenção nas bombas que o bandido arma e use o Coolant para desativá-las. Plante minas claymore para derrubá-lo e acerte-o com disparos na cabeça.

A garota à direita é Jennifer. Use seu D. Mic para conseguir conversar com ela

Big Shell Evil

Sua missão é salvar Emma, a irmã de Otacon, das garras de um maníaco. O início da fase fica no heliponto do Strut E. Fuja dos guardas da área e desça. Mantenha-se camuflado e pegue o Box 5, no andar abaixo. Acabe com os guardas na Strut D e pegue a arma M9. No CD Connecting Bridge, destrua a câmera perto da porta. Chegando ao Strut C, entre na cozinha e abra a despensa para encontrar Emma. Acabe com todos os guardas e dirija-se ao Strut B. Ative o computador na sala de máquinas. Corra para o Strut F. Sua missão é resgatar a garota sem ser visto. Investigue as salas do primeiro andar para encontrá-la. Vá até o Strut D para ganhar acesso ao Shell 2. Desarmado, aperte ▲ para pegar Emma pelas mãos e conduzi-la. Quando uma tropa emboscar a dupla, elimine os inimigos mais próximos e plante minas no corredor da direita para retardar a invasão. Acabe com os guardas à esquerda e arraste a garota até a saída. Para derrotar o caça, use sua arma Stinger para disparar mísseis teleguiados. Quando ele investir a toda na sua direção, esconda-se atrás do tanque. Para evitar os mísseis, corra para os lados e pule no andar inferior.

Se Snake tomar muita chuva, ele pode ficar resfriado. Use o item Medicine para curá-lo

Confidential Legacy

Snake é designado para impedir o roubo do novo Metal Gear. Elimine os guardas no convés e siga pela única porta disponível. Detone o guarda e vá até a sala de armários para encontrar diversos itens. Use o Medicine caso esteja espirrando. Volte pelo corredor e vá ao Deck-A, crew´s lounge. Existem três guardas na área: um vigiando e dois sentados na escadaria. Espere o primeiro afastar-se e pegue os itens Book próximos do sofá. Use-os para distrair os guardas. Suba pela escada e siga para o Deck-B, crew´s quarters. Suba pela escadaria, elimine o guarda e destrua as câmeras. Após a próxima escadaria, tenha cuidado com os sensores próximos aos explosivos e acabe com os guardas no refeitório. Destrua a câmera na saída e suba pela escada para encontrar Meryl. Volte pelo caminho anterior e tome cuidado com os inimigos. Para evitar os dois guardas no refeitório, passe por baixo das mesas. Vá ao Deck-A, crew´s lounge e desça para chegar na Engire Room. Pegue o N.V.G. que está perto dos armários e o PSG1 nos becos escuros. A arma M9 está debaixo de um contêiner. Na sala adiante há uma armadilha de sensores invisíveis ligados a explosivos. Para desativá-la, atire na caixa sobre as máquinas à direita e em outra atrás dos explosivos do lado direito. Avance com cuidado na área da armadilha para conseguir mirar a última caixa, no lado esquerdo. Use sua PSG-1 para acabar com seus inimigos. Volte à cabine de comando para enfrentar Meryl. Mantenha-se sempre escondido e use sua M9 ou apenas a Stun G para vencê-la.

Dead Man Whispers

Seu objetivo é derrotar o poderoso Vamp. Você começa no Strut F, com armas descarregadas. Vá até o Strut A, esconda-se dos guardas e corra para o Strut C. No caminho, renda o guarda na ponte e, antes de detoná-lo, atire na câmera voadora. Pegue a arma M9 no refeitório. Elimine o guarda na ponte e destrua a câmera. Use a M9 para eliminar os inimigos e corra para o DE Connecting Bridge. Chegando ao Strut E, acabe com os três guardas. Tenha cuidado com as câmeras e desça pela escadaria. Siga pela porta à esquerda, pegue o Ration e abra a porta à direita. Elimine os dois guardas e vá para o Shell 2 Core. O corredor da direita está eletrificado. Siga pelo caminho oposto. Colete a arma Nikita e volte até a área anterior. Suba nas caixas e atire um míssel da Nikita através do duto de ventilação. Controle o projétil até o gerador de energia. Siga pelo corredor que estava eletrificado e use o elevador para enfrentar o chefão Vamp. Quando ele parar no andar em que você está, acerte-o com a Nikita. Quando subir, atire com sua metralhadora para evitar as facas e acertá-lo.

External Gazer

Sua missão nesta fase é fotografar uma misteriosa criatura. Para isso você terá que entrar em uma distorção criada por Solidus do mundo virtual VR Training. Sua missão é enfrentar objetivos já conhecidos do modo VR Training. Confira algumas dicas para vencer os mais difíceis:

1 - Fotografe o monstro nas águas.
2 - Ao enfrentar o monstrengo, atire com sua Stinger em um dos pontos vitais do inimigo e seja rápido para usar sua PSG-1 para destruir os alvos.
3 - Na prova Weapom/Handgun/Level 03, consiga pelo menos o segundo lugar para progredir.
4 - Após vencer duas missões com Raiden, escolha Exit.
6 - Enfrente o chefão Solidus. Desvie dos seus ataques e revide com socos e pontapés. Para fugir de suas investidas, role para os lados.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Konami **Produtor**: Konami **Na Internet**: www.konamijpn.com/mgs2_sub
Ponto Forte: Centenas de novas missões e personagens secretos **Ponto Fraco**: Controles eficientes, porém de difícil adaptação **Gráfico**: 10,0 **Som**: 10,0 **Controles**: 9,5 **Desafio**: 10,0 **Diversão**: 10,0 **Jogadores**: 8 **NOTA GERAL: 9,9**

PS2

O jogo de futebol
mais popular do mundo
chega ao Brasil.

WORLD SOCCER
Winning Eleven 6 INTERNATIONAL™

Experimente a mais realística recriação do esporte e descubra o que o resto do mundo já conhece...

Na compra de Winning Eleven 6 International™ você ganha um boné exclusivo.

disponível a partir de março

www.konami.com/usa

PlayStation 2

KONAMI

NC games

Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - RJ, Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletronicos, Union Eletronicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...

DETONADO

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

SPLINTER CELL

Splinter Cell chega ao PS2 com muito realismo e novidades em relação às versões para PC e Xbox

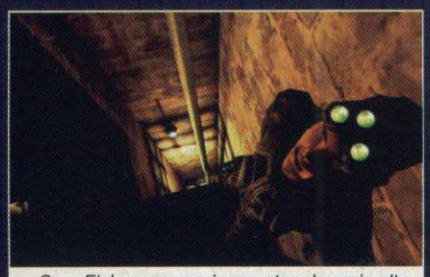
Por Humberto Martinez

Metal Gear Solid é considerado por muitos o melhor título de espionagem. Mas isto pode mudar com a chegada de Tom Clancy´s Splinter Cell, do PS2. Misturando o realismo militar de jogos típicos de PC com a jogabilidade invencível do PS2, o game rivaliza com o até então "imbatível" clássico da Konami.

Nesse novo jogo você usa apetrechos de espião, adota as sombras como eterna companheira e precisa de muita paciência para estudar cenários e criar táticas de ação. O game é um dos melhores para o console e não pode faltar na sua coleção.

Espião perfeito

No controle de Sam Fisher, um agente supersecreto, você tem acesso ao que existe de melhor em tecnologia da espionagem e treinamento militar. Você entra em cena munido de óculos de visão noturna e térmica, e de um uniforme que melhora a camuflagem em locais com pouca luz. Além disso, conta



Sam Fisher usa equipamentos da mais alta tecnologia e encara qualquer desafio

CONTROLES

■	Inventário
▲	Pular
●	Agachar
✖	Interação
L1	Disparo Secundário
L2	Recarregar Arma
R1	Atirar
R2	Sacar Arma
R3	Zoom
Start/Select	Menu

com um arsenal que inclui módulos para disparos atordoantes, elétricos e até cápsulas com câmeras embutidas.

As habilidades físicas do espião são ainda mais impressionantes. Ele pode escalar, se pendurar em barras enquanto mira um inimigo, bancar o alpinista usando cordas, agarrar adversários para usá-los como escudo e até interrogar suas vítimas para descobrir informações secretas. O resultado é um game tão interativo que acaba fazendo com que o jogador se sinta o próprio Sam Fisher.

Embora as versões de Splinter Cell para PC e PS2 tenham sido lançadas meses depois da para Xbox, valeu a pena esperar, pois o game para o console da Sony conta com uma série de vantagens em relação ao que foi lançado para o da Microsoft. Os efeitos de iluminação dos cenários ganharam mais vida, compensando a pequena defasagem na qualidade

gráfica em relação à versão para Xbox. O game também conta com mais animações e informações sobre a vida pessoal do agente Sam Fisher, e com a fase inédita Nuclear Power Plant, uma das mais legais do game.

O herói usa óculos especiais que detectam inimigos pela temperatura de seus corpos

A História

Sam Fisher é o melhor agente da Third Echelon, uma agência de inteligência norte-americana. Ele tem a missão de descobrir o paradeiro de agentes da CIA infiltrados na repúbica soviética da Geórgia que perderam contato com a organização americana. Mas durante as investigações, Sam acaba descobrindo tramóias russas envolvendo armas nucleares, transações com figurões coreanos e outras ameaças que só poderiam ser criadas por uma mente brilhante como a de Tom Clancy.

TOM CLANCY

Tom Clancy pode ser considerado um mestre na criação de tramas militares envolvendo conflitos mundiais. Além de ser um dos escritores mais bem pagos do mundo, é conhecido internacionalmente por ter escrito a saga de livros e jogos Rainbow Six, e o roteiro do filme A Soma de Todos os Medos.

SAM FISHER Vs. SOLID SNAKE

Todo gamemaníaco defende com unhas e dentes seus títulos preferidos, principalmente quando alguém tenta compará-lo com outro supostamente melhor. Por isso, em vez de eleger o vencedor na disputa entre Splinter Cell e Metal Gear Solid 2, a Revista Dicas & Truques para PlayStation resolveu apenas apresentar os argumentos a favor e contra cada um deles, e deixar que você tire suas conclusões.

HERÓI

SC - Sam Fisher é um dos melhores espiões do mundo. Treinado por grandes agentes de inteligência, ele é mestre em diversas artes militares e esbanja piadinhas, revelando seu senso de humor sarcástico.

MGS2 - Desenvolvido em laboratório a partir dos genes de um supersoldado norte-americano, Solid Snake tem um dos maiores QIs do mundo e faz tudo com precisão e frieza.

VISUAL

SC - O game se destaca pelos efeitos de luz e pela qualidade inédita das explosões. Os cenários diferenciados também chamam a atenção

MGS2 - O visual é caprichado e interativo, e os cenários compostos por centenas de detalhes do mundo real.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

SC - Os inimigos são muito hábeis na detecção de ruídos e movimentos à grande distância. Entretanto, têm dificuldade para ver o espião em lugares pouco iluminados.

MGS2 - Os terroristas usam formações militares para agir em grupos e vasculhar cenários em busca de invasores. Também não hesitam em pedir reforços através de seus comunicadores.

TRAMA

SC - A receita "russos do mal x americanos do bem" já é batida. Porém a criatividade de Tom Clancy adicionou surpresas e elementos empolgantes.

MGS2 - Misturando ficção científica com política global e engenharia genética, o enredo impressiona pela criatividade do autor. A história é tão boa quanto as dos grandes títulos da literatura e do cinema.

DESAFIO

SC - As missões são diferenciadas e forçam o jogador a usar todas as suas técnicas e equipamentos. Entretanto, não há modos extras de jogo.

GS2 - O maior desafio é manter-se "invisível" e eliminar os inimigos discretamente. O número de equipamentos e técnicas militares é reduzido, mas a versão Substance conta com mais de 500 missões alternativas.

REALISMO

SC - Os danos causados pelos disparos, os equipamentos e a técnica de espionagem impressionam.

MGS2 - Snake pode pegar resfriado se ficar na chuva e os inimigos ouvem música, conversam e até cochilam.

ESPIONAGEM TOTAL

MANDAMENTOS DE ESPIÃO

Algumas dicas foram tiradas do roteiro por se repitirem muitas vezes. Veja a seguir quais são elas:

1 - Em algumas fases você não pode matar os inimigos. Nestes casos, acerte-os com pancadas na cabeça (R1) ou com armas não letais.

2 - Nunca deixe suas vítimas à mostra, pois elas podem alertar os inimigos. Esconda-as em salas ou cantos escuros.

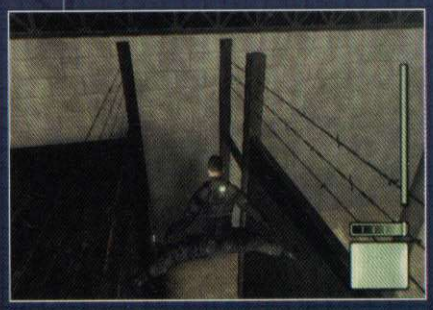
3 - Após detonar um oponente, investigue sua mochila (satchel) para encontrar itens ou informações.

4 - A escuridão é sua aliada. Destrua lâmpadas para facilitar a camuflagem.

TRAINING

PARTE 1 – Iniciando seu treino na CIA, use o botão analógico esquerdo (L3) para olhar as luzes à esquerda, direita, no teto e no chão. Em seguida, pendure-se na parede apertando ▲ e ↑. Use ✖ para subir pela escada e ▲ para se pendurar na corda. Desça e aperte ● para passar sob os obstáculos. Pare sobre a seta, aperte ▲ duas vezes e segure este botão para escalar o corredor e parar no alto. Pendure-se na barra e clique em ● para prosseguir. Escale a grade e pressione L3 para encostar na parede e seguir pelo caminho estreito. Na saída, fique sobre a seta e aperte ▲ duas vezes para pular na parede e alcançar a passagem.

PARTE 2 – Use seu Lock Pick para abrir a porta trancada. Gire devagar o analógico esquerdo até sentir uma vibração. Pare o direcional até abrir a trava. Abra todas as travas para destrancar a porta. Siga sorrateiramente (aperte ●) até o guarda e clique em ✖ para agarrá-lo pelas costas. Aperte ✖ novamente para interrogá-lo e descobrir a senha da porta (28469). Aperte R1 para nocauteá-lo. Agarre o próximo guarda, leve-o até o painel de segurança, aperte ✖ para forçá-lo a passar no leitor de retina. Atire nas lâmpadas e ative sua visão noturna (←) para passar sem ser visto pela câmera. Saque sua arma (R2) e atire (R1) na próxima câmera. Na seqüência, esconda-se nas sombras e avance quando a câmera virar. Nocauteie o guarda e aperte ✖ para carregá-lo até um canto escuro. Espere que o próximo vigia vá embora. Siga pela porta à esquerda. No setor adiante há microfones ocultos. **Caminhe agachado, aperte ▲ para escalar.** Não encoste nas correntes.



POLICE STATION

PARTE 1 – Pule na escada à direita e abra o alçapão. Ative sua visão noturna e atravesse o túnel. Suba pelo cano e pendure-se na corda para deslizar até o prédio em chamas. Desça a escadaria e pendure-se na tubulação no alto do corredor destruído. Encontre seu contato nos escombros do andar superior. Para fugir, não entre na sala infestada por fumaça. Agache perto da porta e atire nos vidros do teto para expulsar a fumaça.

PARTE 2 – No final da varanda, pendure-se no cano oculto entre as trepadeiras. Elimine os guardas e entre no apartamento. Examine o quadro no quarto para descobrir um computador. Acesse-o e descubra a senha da porta (091772). Deslize pela corda na varanda, pendure-se no cabo do elevador e abra o alçapão.

PARTE 3 – Pegue a garrafa perto da escadaria e arremesse-a além dos guardas para distraí-los. Desça ao lado da árvore e siga agachado escada abaixo. Pendure-se na parede e espere que os guardas voltem para subir e seguir pelas sombras. Na praça, passe entre os arbustos para encontrar uma passagem secreta. Acione o computador para abrir o portão. Agarre o civil adiante e use-o como escudo humano para enfrentar os guardas. Use seu pulo duplo sobre a lixeira para escalar o muro.

PARTE 4 – Elimine o guarda. Espere que o vigia do corredor ao lado passe e detone-o também. No necrotério, destrua a câmera e interrogue o civil. Siga pela porta no final do corredor.

PARTE 5 – Siga pelas sombras e acerte o recepcionista – deixe o civil fugir. Surpreenda os guardas na sala superior e nocauteie-os nas sombras. Vasculhe as salas e acesse os computadores. Fuja pela porta principal na recepção da delegacia.

DEFENSE MINISTRY

PARTE 1 – **Encoste na chaminé e aperte ✖ para descer pendurado em uma corda.** Aperte ▲ para entrar pela janela abaixo. Não mate ninguém nesta fase. Esconda-se e espere o guarda sentar para nocauteá-lo. Destrua a câmera, use seu Optic Cable na porta adiante e espere o segurança se afastar para correr até porta à esquerda. Na escadaria há câmeras de segurança. Para evitá-las, atire nas lâmpadas e passe silenciosamente pela escuridão. Contorne a garagem pela esquerda e arremesse uma garrafa próximo ao segundo carro para atrair a atenção do motorista. Agarre-o para um interrogatório. Tome cuidado com o guarda no caminho de volta e suba até o corredor. Espere o guarda bobear para acertá-lo. Destrua a câmera na entrada da sala e suba pelo duto de ar.

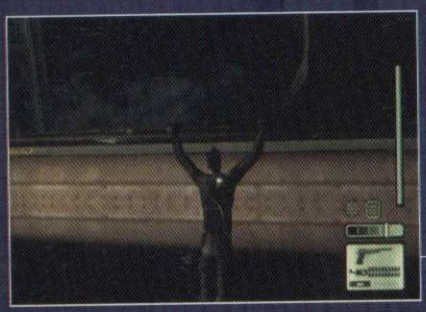
PARTE 2 – Desça à cozinha. Espere o oficial sair e nocauteie o cozinheiro. Faça o mesmo com o guarda fora da cozinha. Desça a escadaria, pule sobre o parapeito no canto esquerdo e esconda-se. Espere o vigia se afastar e pegue o oficial perto do computador. Arraste-o para as sombras, nocauteie o segundo guarda e acesse o computador. Esconda-se até o oficial de boina vermelha chegar. Agarre-o e leve-o até o leitor de retina no canto. No jardim, selecione seu Laser Mic, aperte R2 para equipá-lo e mire no elevador para gravar a conversa. Escale a grade.

PARTE 3 – Fique oculto nas sombras à esquerda do elevador e espere os vigias se afastarem para ativar o elevador e subir. Abra rapidamente a porta à esquerda,

DETONADO

suba pelo duto e desça à direita.

Destrua a câmera no corredor, entre na sala à esquerda e suba. No telhado, use a chaminé para pendurar sua corda e descer. Pare na janela, mire no guarda e acerte-o com um disparo fatal. Examine o computador, acabe com o guarda que invade a sala e acesse o computador novamente. Destrua a lâmpada no corredor e siga pela escadaria. Desça pelo poço até a garagem.



OIL REFINERY

PARTE 1 – Suba pela escada, siga pela tubulação e pendure-se no cano para passar sobre os arames farpados. Pendure-se na lateral da passarela e prossiga. Deslize pelo cabo, passe por baixo da tubulação, suba pela barra e entre no cano.

PARTE 2 – Escale a escada e abra o alçapão. **Na área adiante, suba na região azul e pendure-se no cano.** Espere os guardas sairem para descer e seguir pela escada à esquerda.

PARTE 3 – Não mate os guardas na área inicial. Esconda-se e vá até a cozinha. Fique atrás do balcão para escutar a conversa. Siga pelo caminho perto do fogo, suba na bomba d'água e pendure-se na barra acima. Acabe com o guarda, suba a escadaria e atire no barril à esquerda para acabar com o terrorista. Siga o homem com a maleta. Após descer a escada e entrar na sala à esquerda, corra pela porta para não ser vítima da explosão. Acabe com o sacana e pegue a maleta.

CIA HQ

PARTE 1 – Nesta missão você não pode matar ninguém. Aguarde nas sombras e prossiga depois que o agente cruzar o corredor. **Vá pela direita e esconda-se ao lado da máquina de refrigerante.** Use a senha 7678 para abrir a sala à esquerda e digite a senha 110598 na próxima porta. Nocauteie os agentes no depósito e pegue as armas e munições na sala adiante. Destrua a câmera e use a senha 2977 na porta.

PARTE 2 – Nocauteie o agente. Prossiga pelo corredor e vire à esquerda sem temer os sensores. Digite a senha 2019 na porta da esquerda. Derrube o guarda com alguma arma não letal, destrua a câmera e acesse o computador. Volte ao corredor e jogue uma lata de refrigerante perto da guarita para atrair o guarda. Espere e nocauteie-o. Pule a janela da cabine para evitar os sensores ao lado. Siga pelas sombras da direita para evitar as câmeras. Esconda-se atrás do vaso, espere o guarda passar e corra para a passagem. Destrua as lâmpadas para evitar as câmeras e digite a senha 110700 para abrir a porta. Nocauteie o guarda, vá para o elevador e suba.

PARTE 3 – Contorne a sala por trás dos computadores. Aguarde a saída de um dos agentes e analise o computador na sala à direita. O corredor adiante está sendo vigiado. Entre no palco à esquerda e contorne-o pela direita. Siga o agente até o banheiro e detone-o. Acesse o computador na sala no final do corredor. Use a senha 0614 para abrir a porta de saída e agarrar seu alvo na sala de fumantes.

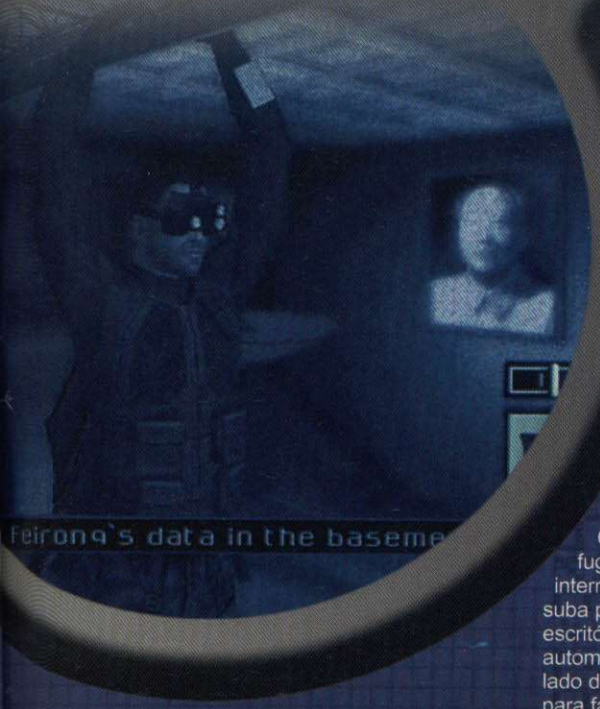
PARTE 4 – Seu objetivo é carregar o corpo até o carro de fuga. Para isso, elimine os guardas para abrir caminho e vá carregando-o aos poucos. Não esqueça de coletar o item Sticky Shock na prateleira da sala de máquinas. Na garagem, use seu Sticky Shock para nocautear somente o agente que veste um colete de segurança. Carregue o corpo até o furgão.

KALINATEK

PARTE 1 – Acabe com os guardas e suba a escadaria. **Ative a visão noturna e use o zoom da arma (L3) para acabar com os terroristas.** Siga pela porta à direita e pule pela janela. Pendure-se no guindaste.

PARTE 2 – Pule no prédio e amarre sua corda na chaminé. Acerte o guarda com um disparo através do telhado de vidro e desça. Use a senha 97531 para abrir a porta e surpreenda o vigia. Detone os guardas adiante e espere a bomba na parede explodir. Siga pelo buraco no final do corredor.

PARTE 3 – Acabe com os dois terroristas. No próximo corredor, detone o bandido antes que ele instale uma bomba na parede. No escritório há dois civis cercados por bombas nas paredes. Aproxime-se devagar para não ativá-las e aperte ✖ quando a luz verde piscar para desarmá-las. Prossiga e digite a senha 33575 na passagem. Há bombas no



caminho. Por isso, passe com cautela. Corra até a Archive Room e use o Disposable Pick para abrir a porta rapidamente. Suba nas caixas, pendure-se na barra para passar sobre as chamas e desarme a bomba. Desça pela escadaria atrás do palco e acione o gerador. Volte e use a senha 1250 para abrir a passagem.

PARTE 4 – Elimine os inimigos e converse com o homem na enfermaria. Prossiga e acesse os computadores. No andar superior, corra para o banheiro, passe pelo duto e acerte o guarda antes que ele mate o civil. Converse e suba pelo elevador.

PARTE 5 – Após detonar a resistência, siga em frente e suba nas caixas. Escale a parede e desça na área adiante. Elimine os guardas mais à frente e encoste na parede para passar pelo caminho estreito. Acabe com todos que estiverem no caminho e entre no buraco.

PARTE 6 – Elimine os guardas e tome cuidado com as bombas no caminho. Escale o cenário, acabe com todos os terroristas e pule no helicóptero.

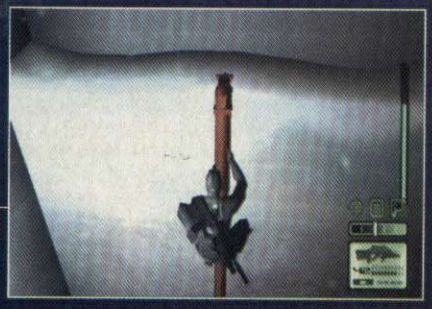
NUCLEAR POWER PLANT

PARTE 1 – Destrua a câmera e o guarda. Ao descer pela escada, atire no vigia na janela à esquerda. Saia pela janela para surpreender os guardas. Entre no edifício adiante e escale a barra ao lado da porta. Fuja dos holofotes e, agachado, aperte ▲ para entrar no duto. Destrua a câmera e elimine os guardas. Entre na sala e desça pelo duto.

PARTE 2 – Passe por baixo do elevador e siga silenciosamente por baixo do piso até a próxima área. Espere um dos civis sair para agarrar e interrogar o segundo. Acerte o vigia no alto e prossiga. Destrua a câmera na curva do corredor. Elimine o guarda e nocauteie rapidamente o civil. Jogue uma granada na curva do corredor para destruir uma câmera. Digite a senha 560627 na porta. Destrua as câmeras, nocauteie o civil e examine todos os computadores para tocar o alarme. Volte e siga pela nova passagem.

PARTE 3 – Há uma metralhadora automática no final do corredor. Corra para a sala em frente para fugir dos disparos. Elimine o guarda, interrogue o civil na sala de máquinas e suba pelo duto de ventilação. Desça ao escritório para encontrar a metralhadora automática. Examine o computador ao lado dela e desative a opção Disable Iff para fazer a metralhadora atirar nos terroristas. Use a senha 151822 na porta adiante. Na próxima metralhadora, corra pelas salas da esquerda e espere a arma virar para correr e desativá-la. Siga pelo corredor central e destrua a câmera. Elimine os russos e interrogue o homem na próxima sala. Acesse o computador e saia.

PARTE 4 – Elimine os terroristas e acesse o computador. Use a senha 795021 na porta. **Desça no buraco e pendure-se no cano vermelho para descer.** Acabe com os inimigos restantes e prossiga para concluir sua missão.



CHINESE EMBASSY

PARTE 1 – Não mate os seguranças desta fase. Escale as caixas e pule o muro. Use as sombras para chegar aos guardas e nocauteá-los. Suba pela escada no beco à esquerda. Desça no toldo, esconda-se atrás da lixeira e ataque os agentes no momento mais oportuno. Suba nas lixeiras no final do beco e pule o muro. Siga pelo toldo e pule para o toldo à direita. Use suas armas não letais contra os guardas e desça pelo bueiro.

PARTE 2 – Ative sua visão noturna para ter vantagem sobre os guardas. Saia do esgoto, nocauteie o vigia e esconda-se atrás da lona para surpreender outro guarda. Suba pela escada, pendure-se na barra e entre pela janela. Escale a barra e converse com o agente. Examine a chaminé e aperte ✖ para descer pela corda.

PARTE 3 – Nocauteie os guardas e suba pela escada no canto esquerdo. Acabe com o guarda e pendure-se na corda da varanda. Siga pelo beco à esquerda, derrube o guarda e use seu pulo duplo para escalar o muro.

PARTE 4 – Siga silenciosamente para evitar o vigia e destrua a câmera perto do portão. **Aproxime-se do caminhão e passe ao lado dele para se esconder ao lado da guarita.** Elimine o porteiro sem se preocupar com o motorista e aguarde a melhor oportunidade para correr pela esquerda. No jardim, equipe seu Laser Mic e mire-o no segundo andar da embaixada para gravar a conversa. Quando o carro sair, mire no banco traseiro para ouvir outro diálogo. Espere o guarda se afastar, passe pela entrada da embaixada e escale o cano na parede atrás da portaria.

ABATTOIR

PARTE 1 – Nocauteie os guardas e siga pelas sombras. Ative sua visão térmica (➔) para descobrir a localização das minas terrestres. Siga pela direita para escalar os obstáculos e se esconda dos holofotes. Siga pela direita e use pulo duplo para escalar a parede. Passe agachado pelo buraco. Não pise nas telhas barulhentas. Ande sobre a canaleta, pendure-se na barra e desça sobre a próxima canaleta. Sobre a madeira, pendure-se na barra e escale a grade. Examine a antena e acabe com o terrorista. Destrua as bombas ao lado da escadaria para pegar vários itens. Use a senha 770215 para abrir a porta.

PARTE 2 – Elimine os guardas e desça pelo cano. Entre no duto no corredor e escale a tubulação de água. Entre no frigorífico e acione sua visão térmica. Na segunda sala há uma metralhadora automática. Siga pela esquerda e escale o armário para desativá-la. Detone os próximos vigias e pare perto da saída para acabar com mais um guarda à direita. Passe correndo na frente da metralhadora para desativá-la. Desça pelo buraco no canto esquerdo da próxima sala e ative o painel para abrir a porta.

PARTE 3 – Detone os oponentes e tome cuidado com as metralhadoras nos estábulos. Siga até o próximo estábulo e passe pelo caminho no centro para

SPLINTER CELL

DETONADO

desativar as metralhadoras. Converse com os reféns nos dois lados e enfrente os chefões russos. Ative as metralhadoras e desative seus sensores para que elas o ajudem a enfrentar os chefões. Esconda-se e elimine-os com disparos precisos.

CHINESE EMBASSY

PARTE 1 – Entre no restaurante chinês, acabe com os bandidos e suba a escada na cozinha. Entre no edifício vizinho e elimine o guarda no escuro. Na varanda, suba pelo cano, deslize pela barra e pendure-se na embaixada. Desça sobre o telhado e espere a sombra na janela passar para prosseguir. Equilibre-se pelo beiral e suba pelo cano para entrar no duto. Abra o alçapão e desça. Atravesse a passagem à esquerda e encoste-se na parede para passar entre as tubulações. Desça pelo cano e passe pela próxima passagem estreita. Acesse o computador na saleta e saia pela porta ao lado.

PARTE 2 – Suba a escadaria, detone os guardas e destrua a câmera. Jogue uma granada no dormitório para destruir os vigias. **Use seu Optic Cable na porta adiante e espere que os guardas abram a porta e prossigam.** Ative sua visão térmica e examine o painel para descobrir pelo calor quais foram as teclas usadas pelo bandido. A cor azul indica a primeira tecla apertada, a azul escuro a segunda, a verde a terceira e a laranja a quarta tecla. A senha é 1436.

Jogue uma granada na entrada da sala para eliminar o guarda à direita. Corra até a lateral da metralhadora e desative-a. Suba pela esquerda e espere a metralhadora virar para correr e desativá-la. Acabe com o terrorista no corredor e desative a metralhadora. Volte até a segunda metralhadora, pendure-se na barra no teto e vá até as bandeiras. Dois guardas surgirão. Espere um deles sair. A forma certa seria prosseguir pela barra, descer atrás do vigia e agarrá-lo. Porém, você pode aproveitar uma falha do game para destruir as lâmpadas, seguir pelas escadas e passar na frente do guarda sem medo, pois ele não o verá. Force o guarda a ativar o leitor de retina e saia pela janela.

PARTE 3 – Destrua as lâmpadas e acabe com os vigias e seu cão. Siga pela porta na água e destrua a câmera. No depósito, suba na prateleira para atravessar a sala. **Use sua visão térmica para descobrir as próximas senhas.** A primeira é 9753. Detone os guardas e câmeras no depósito. Escale as caixas até a passarela. Corra e atire na bomba de combustível entre os caminhões. Desça e abra o alçapão.

PARTE 4 – Não mate Feirong ainda. Siga-o e use as estas senhas para abrir as portas: 1456, 1834 e 4621. Ao surpreender Feirong no escritório, aproveite que ele está bêbado para agarrá-lo e iniciar o interrogatório. Faça-o a acessar o computador. Fuja pela passagem ao lado do símbolo e abra a janela na escadaria. Pule para o heliponto.

PRESIDENTIAL PALACE

PARTE 1 – Amarre sua corda na chaminé e desça até o túnel. Acione a visão térmica para descobrir sensores no caminho. Espere para passar correndo. Pendure-se na barra no teto para passar sobre o próximo sensor e passe devagar sob o segundo para não ativar a bomba. Suba pela escada e detone o guarda e seu cão. No jardim, espere a câmera virar para esquerda e corra pela passagem à direita. Fique sob a próxima câmera e corra para a fonte. Use a senha 2126 no portão e siga pelo duto ao lado da porta.

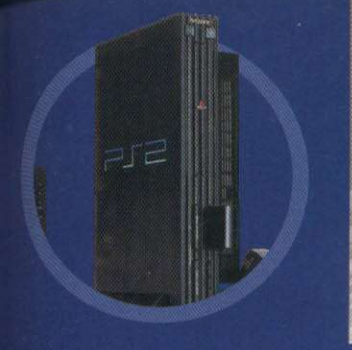
PARTE 2 – Tome cuidado com os sensores perto da saída da galeria. Esconda-se e elimine os guardas. Para evitar os sensores na escada, escale as paredes laterais. Siga pelo corredor, acabe com os vigias e suba a escadaria. Use a senha 70021 na porta. Seja cauteloso para eliminar os seguranças ocultos. No corredor à esquerda, espere a câmera virar e fique sob ela. Aguarde o momento certo para correr até a porta à esquerda e usar o Disposable Pick para abrir a porta rapidamente. Acione sua visão térmica para encontrar os sensores no corredor. Na curva, espere o sensor superior sumir para pular o inferior. Nocauteie o agente e acesse o computador. Na volta, use o Optic Cable para ver a posição da câmera no corredor e sair no momento mais oportuno. Passe pela porta no final do corredor. Detone o guarda, evite a câmera no centro e fuja.

PARTE 3 – Desça pela escadaria. Na biblioteca, esconda-se ao lado da prateleira da direita e elimine o guarda atrás da mesa. Corra para a passagem atrás da mesa para encontrar Nikoladze. Interrogue-o e leve-o até o detector de retina. Ao ser pego pelas forças especiais, fique imóvel até o blackout. Nessa hora, fuja, acabe com os terroristas e corra até a porta da esquerda da biblioteca.

PARTE 4 – Acabe com o guarda à direita. Suba pelo cano e pule na passarela ao lado. Você vai receber ordens de matar Nikoladze. Mire com zoom na janela e acerte-o com um tiro na cabeça. Detone o guarda e fuja. Acabe com os oficiais na sala de jantar e corra pela porta adiante para curtir a **animação final**.

FICHA TÉCNICA – **Distribuidor**: Ubi Soft **Produtor**: Ubi Soft **Na Internet**: www.splintercell.com **Ponto Forte**: Espionagem bastante realista e missões diferenciadas **Ponto Fraco**: A falta de inteligência dos inimigos em algumas situações **Gráfico**: 9,5 **Som**: 9,5 **Controles**: 9,5 **Desafio**: 9,5 **Diversão**: 10,0 **Jogadores**: 1 **NOTA GERAL: 9,6**

PS2



ACESSÓRIOS PLAYSTATION MANIA

Fique por dentro dos acessórios mais quentes que estão chegando para PS1 e PS2

GAMESHARK 2 3.0

Chegou o novo GameShark do PS2. Produzido pela Mad Catz, o GS 2 3.0 permite trapacear nos games por meio de códigos especiais. Ele vem com 16.000 códigos pré-configurados, 300 Save Games e um utilitário que aumenta o tamanho do Memory Card.

- Compatível com PS2
- 16.000 códigos pré-instalados
- Seletor de zona para DVDs
- Interface mais dinâmica

FICHA TÉCNICA **Fabricante:** Mad Catz • **Preço médio:** US$ 40
Na Internet: www.madcatz.com

SOUL CALIBUR 2 ARCADE STICK

Os fanáticos por arcades vão adorar o novo controle da Hori. Desenvolvido especialmente para jogos de luta 2D ou 3D, ele apresenta uma figura com os personagens do jogo Soul Calibur 2, do PS2, uma alavanca direcional e seis botões para disparar chutes e socos nos adversários.

- Compatível com PS1 e PS2
- Produzido no Japão
- Tamanho robusto
- Licenciado pela Namco

FICHA TÉCNICA **Fabricante:** Hori • **Preço médio:** US$ 50
Na Internet: www.hori.ne.jp

LOGITECH KEYBOARD

Se você está encarando partidas online no PS2 e não agüenta mais escrever textos na tela de chat usando o Dual Shock 2, este teclado da Logitech pode ser uma boa opção. Ele apresenta apenas as teclas básicas dos teclados do PC, mas é um dos mais baratos do mercado.

- Compatível com PS2
- Teclas macias
- Conexão USB
- Layout convencional

FICHA TÉCNICA **Fabricante:** Logitech • **Preço médio:** US$ 30
Na Internet: www.logitech.com

WOW!

CARACTERÍSTICAS

- Compatível com PS2
- Dez metros de alcance
- Transmissão via rádio
- Design do PS2
- LEDs de indicação
- Não tem fio
- Tamanho compacto
- Consome quatro pilhas (NiMH 1,2 V)
- Já vem com pilhas
- Suporta até dois periféricos
- Dispositivo de transmissão
- Dispositivo de recepção
- Entrada auxiliar (controle 1)
- Peso dos dispositivos (com pilhas): 430 g
- Dois anos de garantia
- Fabricado na China

Fotos: Valerio Romahn **Modelo**: Flávia Tota
Make-up: Wagner Ribeiro **Produção**: Leticia Bueno - Acervo Editora Europa

FICHA TÉCNICA – **Fabricante**: Saitek Industries Ltda. **Na Internet**: store.yahoo.com/saitekusa **Onde encontrar**: www.americanas.com.b www.submarino.com.br; www.shoptime.com.br **Ponto Forte**: Possui recarregador de pilhas. Ideal para quem tem TV grande **Ponto Fraco**: Preço elevado e é dispensável para ambientes pequenos **Preço médio**: R$ 360,00 **Diversão**: 9,5 **NOTA GERAL: 7,5**

Transforme seu controle, volante e pistola em dispositivos sem fio

Por Julio Wecchi

A Saitek não pára de inventar moda no mundo PlayStation. Depois de lançar o controle PX 5000 e o Volante RX 600 (testados nas edições 49 e 50, respectivamente), a empresa apresentou mais um equipamento de grande utilidade para os donos de PS2.

Batizado de WOW (With Out Wires), que em português signifida Com/Sem Fio, o aparelho é ideal para quem tem um televisor grande ou quer maior mobilidade enquanto joga, já que transforma qualquer controle, volante ou pistola em um periférico sem fio. Assim, o gamemaníaco pode se divertir a uma distância do console até três vezes maior que a convencional.

Recursos

O WOW é composto por dois adaptadores: um que se conecta ao PS2 e outro que é plugado nos controles, volantes e quaisquer outros periféricos compatíveis com as entradas 1 ou 2 do console. Os dois adaptadores se comunicam via rádio e suportam uma distância de até dez metros.

A instalação do acessório é bastante simples e não requer atenção especial. Você deve conectar o adaptador menor nas entradas 1 e 2 do PS2 (ele apresenta dois plugues machos e uma entrada 1 extra para outro periférico) e na seq6ência encaixar seus controles nas entradas 1 ou 2 do adaptador maior, que pode ser colocado em qualquer posição, sem a necessidade de estar de frente para o adaptador menor.

A comunicação entre os dois adaptadores é via rádio e não infra-vermelho como nos controles remotos convencionais.

Recarga inteligente

O funcionamento do equipamento é imediato e alguns LEDs mostram o status da comunicação entre os dois módulos. Entretanto, se houver algum problema de transmissão, é preciso apertar o botão SCAN em cada um dos adaptadores para que seja feita a procura do sinal. Uma vez acertada a transmissão, é só começar a se divertir com seus games preferidos, pois todos os periféricos funcionam como se estivessem plugados diretamente no console.

O adaptador maior requer quatro pilhas recarregáveis do tipo NiMH de 1,2 V, mas você não precisa se preocupar em adquirir um carregador, pois o adaptador menor do acessório tem um compartimento para recarregar quatro pilhas. Basta deixá-las lá com o videogame ligado e aguardar. Oito horas de jogo garantem seis horas de recarga.

O WOW não é fabricado no Brasil, mas é representado no País pela Digital Reactor Brasil Ltda. Ele custa R$ 360,00 e pode ser encontrado em diversas lojas virtuais.

Você pode plugar controles, volantes e pistolas nas duas entradas do adaptador maior

O adaptador menor permite recarregar as quatro pilhas que vêm com o kit

MK2 revolucionou a série trazendo muito mais sangue. O game foi lançado para PS1 e outros consoles

RESET

HORA DO RESET

O PAI DO PLAYSTATION

O criador dos dois consoles PlayStation foi Ken Kutaragi. Ele chefiou a equipe de engenheiros e conduziu o desenvolvimento do PS1, um console de baixo custo capaz de processar gráficos 3D. Atualmente o senhor Kutaragi continua com a função de chefe da divisão de games, mas também acumula o cargo de presidente da divisão de Broadband.

MORTAL KOMBAT 2

Existe uma versão alternativa do segundo Mortal Kombat, do PS1. O jogo lançado no Japão foi modificado por hackers na época que chegou às lojas, em meados de 1996. O título modificado trazia gráficos e sons ruins, muito parecidos com os das versões dos antigos Super Nintendo e Mega Drive. Além disso, havia fotos dos programadores na sessão Credits do menu Option.

STREET FIGHTER INTERATIVO

Em 1995 foi lançada exclusivamente no Japão uma versão diferente do clássico Street Fighter, do PS1. Batizado de Street Fighter 2: Movie, o título trazia os desenhos animados da série Street Fighter. A missão do jogador era fotografar movimentos e golpes especiais dos lutadores e, no final, enfrentar o poderoso Ryu.

POLISTATION

Cuidado! Existe um console chamado Polistation. Apesar de ter nome parecido e o mesmo design do PS1, trata-se de um NES, o Nintendinho de 8 bit. Ele vem com centenas de jogos na memória e funciona com cartuchos, não suportando CDs. É o que podemos chamar de uma cópia barata do PS1.

PROTÓTIPO DO PS2

Você sabe o que é isso?

Trata-se do primeiro protótipo do PS2 (ele foi publicado na edição 1 da revista Dicas & Truques para PlayStation). O console tinha quatro entradas para controles, um display digital azul e design inspirado no antigo PS1, bem diferente do atual PSs2.

PSX

Você sabe por que o PlayStation também é chamado de PSX?

Alguns meses antes do lançamento do PS1, a Sony anunciou que ele se chamaria PlayStation-X. Enquanto o videogame não saía, todo mundo só falava no PSX. Mais tarde, em 1994, a empresa lançou o videogame com o nome de PlayStation, mas o nome antigo já havia pegado.

REVISTA DICAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION Nº 4

O QUE ROLAVA... ...HÁ QUATRO ANOS

Em maio de 1999, a Editora Europa resolveu trazer uma surpresa na Revista Dicas & Truques para PlayStation. A quarta edição chegou às bancas com um CD-ROM especial para PC trazendo nada menos que 5.000 dicas e truques. Além disso, no disco estavam mapas para 10 jogos – entre os quais Final Fantasy 7 e Resident Evil 2 –, 18 temas para Windows (Tekken 3, Marvel vs. Capcom e outros) e vários utilitários essenciais. E quem tinha o acessório DexDrive, da InterAct, ainda podia passar para o Memory Card os 38 Save Games distribuídos no CD-ROM.

A edição trouxe na capa os personagens de Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, com o poderoso Darth Vader em destaque. O game ainda não tinha sido lançado, mas os leitores puderam conferir todos os detalhes em primeira mão. Havia também o detonado de Need For Speed: High Stakes com carros e pistas secretas, e truques para Xenogears, Kensei, Bloody Roar 2, Tomba!, Metal Slug e outros games.

PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:
(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

Fantasy Star
Games e Midias
Dreamcast · Game Boy Advance · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Xbox
Enviamos para todo o Brasil
Vendas
- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados
Assistência Técnica para Vídeo Games
www.fantasystar.com.br
VISA Electron · REDE SHOP · Cheque Eletrônico
e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000
São Paulo / SP – Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!
Compre jogos e Video Games em até **12x**
E o 1º pagamento para 30 dias!
PS2
Playstation 2 + MODEM + Jogo Original
R$949,00 A VISTA
TIC TAC GAMES
(11)4412-2332
(11)4411-1884
.....:: WWW.TICTACSTORE.COM.BR ::.....

Miano Games
Assistência Técnica especializada em Vídeo Games
Desbloqueio de PS2 na hora
Preços especiais para lojistas
Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro
cep: 13500-380 Rio Claro - SP
Tel: (19) 3533-4782

Plataforma games
todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!
- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo
- garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada (11) 3977-0527 (11) 9306-3191

Panda Games
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos
Tel: (11) 3229-0727
Televendas: (11) 6684-1039
Rua Florêncio de Abreu, 418
3º piso - loja A41
E-mail: shodiy@hotmail.com
pandagames.cjb.net
Shopping 25 de março

CASA VITÓRIA
aparelhos novos e acessórios com garantia
PS1 e PS2
Game Boy Advance SP
Game Cube e Dynavision
Tel: 3337-3122
R. Santa Ifigênia 452
loja 32 - São Paulo Sp

V12 GAMES
Grande variedade de jogos e acessórios
www.v12games.com.br
Assist. técnica em Vídeo Games
Parcelamos em até 3X sem juros no cartão
Promoção Memory Card ORIGINAL R$ 69,00 (promoção valida para compra no site)
Televendas:
(11) 4771-8595
(11) 4787-3332
Aceitamos Cartões:
SEDEX · VISA · MasterCard
Condição especial para logista
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1ºandar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

ELE
20 ANOS
G A
www.eletromi
SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS
>PS2<
PlayStation.2
TEKKEN 5
namco
PlayStation.2
>XBox<
XBOX
LIMITED COLLECTOR'S EDITION
DOOM 3
XBOX
>GameCube<
TIMESPLITTERS
GAMECUBE
>GameBoy<
KAPTA
GAME BOY ADVANCE
SQUARE ENIX
GAME BOY ADVANCE
>NINTENDO DS<
NINTENDO DS
SUPER MARIO
>PSP<
PSP
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND RIVALS

TROMB MES

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

PORÃO GAMES
TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813
Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas
Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática
VISA
Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *
Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!
Vídeo-Games:
PSP
Frantix
GTA
Marvel Nemesis
MediEvil
Nintendo DS
Castlevania
Nintendogs
The Sims 2
X-Box
Burnout Revenge
Far Cry Instincts
Mortal Kombat Shaolin Monks
Ninja Gaiden Black
Game Cube
DDR Mario Mix
FIFA Soccer 06
Fire Emblem
Pokemon XD
Play Station 2
Harry Potter and the Goblet of Fire
Ratchet Deadlocked
Resident Evil 4
SOCOM 3
Soul Calibur 3
Tony Hawks American Wasteland
Ultimate Spider-Man
Urban Reign
Informática:
Coolers Processadores
Fontes
Gabinetes
Mouses Ópticos
Teclados
Teclados PC & PS2
Placas de Vídeos
PC's Porão Games
Coolers Gabinetes
Grelhas
Headfones
Joysticks
Mídias CD's & DVD's
Neon
Webcam
novo site: poraogames.com
AMD ASUS ATI COOLER MASTER hp THE LEADERSHIP GROUP LG MSI intel inside PHILIPS SAMSUNG Seagate SONY
PSP NINTENDO DS N-GAGE NOKIA XBOX GAMECUBE PS2 GAME BOY ADVANCE SP PlayStation